PC • PC CD-ROM • SONY • SEGA • NINTENDO • ATARI

INDEX 324329 ISSN 1230-9044

Gry Komputerowe

7-8/96

Cena 25.000 / 2 zł 50 gr

Bezkonkurencyjny Symulator Formuły 1

Grand Prix 2



Echa Olimpiady

Decathlon

Następca Dooma

Quake

Stań do Walki!

Virtua Fighter

Toshinden



300 Leveli Duke'a

Nuke It

Bastion

Terranova

Uwaga! Nowy Dział: Praca w Toku



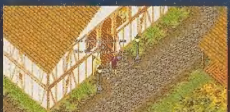
Dungeon Keeper



C&C: Red Alert



Theme Hospital



Ultima On-Line

Marksoft

empire marksoft

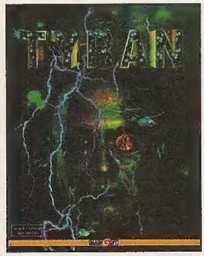
NOWOŚCI

Wydawca i dystrybutor programów komputerowych.

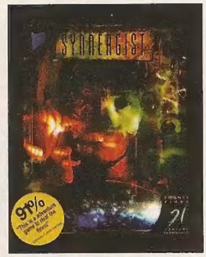
MarkSoft ul. Perzyńskiego 2
01-872 Warszawa
skr. poczt. 114
tel. (0-22) 663-93-90
fax (0-22) 663-92-98,
E-mail: marksoft@polbox.com.pl



Bez kompromisu
Najnowsza polska gra platformowo-zręcznościowa.
-Sieć ogromnych schronów połączonych wielokilometrowymi tunelami jest sceną na której rozgrywa się dramatyczna walka samotnego desperata z członkami złowrogiej Unii kierowanej przez eks-naukowca tzw. Profesora. **AMIGA**



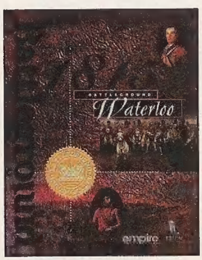
Tyran
Odwieczna walka Dobra ze Złem jest kanwą tej najnowszej polskiej gry przygodowej.
-Musisz pokonać lęk przed nieznanym aby dzielnie stawić czoła prawdziwemu niebezpieczeństwu. Interesująca fabuła, efekty dźwiękowe oraz pojedynki zarejstrowane za pomocą video. **AMIGA**



Synnergist
Jest rok 2010. Akcja gry toczy się na ulicach New Arhus. Jesteś młodym dziennikarzem zatrudnionym w redakcji jednego z najgorszych brukowców w mieście. Bogata fabuła prezentowana przez zawodowych aktorów, dwie godziny sekwencji video, dźwięk i urozmaicona grafika. **PC CD-ROM**

INSTRUKCJE W JĘZYKU POLSKIM

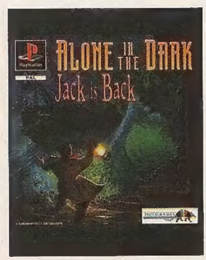
Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju. Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym. (katalogi po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem)
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.



Waterloo
Gra należąca do wspaniałej serii militarno-strategicznej wydanej przez znaną firmę Empire Interactive. Połączenie walorów epickiej akcji z najnowszą technologią multimedialną.
-Zostań szeregowcem walczącym na froncie lub stań się strategiem, który decyduje o losach Europy. **PC CD-ROM**



Euro'SoccerStars'96
Wszechstronny pakiet składający się z sześciu doskonałych gier footbolowych. W zestawie: FIFA International Soccer, On the Ball, Premier Manager 3, Player Manager 2 Extra,Championship Manager 93&94, Kick off 3-European Challenge. Dwa cd-romy. Wspaniała zabawa. **PC CD-ROM**



Alone in the Dark-Jack is Back
Jednooki Jack znów pojawia się na scenie porywając małą Grace Saunders. Twoim zadaniem jest ocalenie uprowadzonej dziewczynki.
-Wiele rodzajów broni, bogata grafika oraz efekty dźwiękowe. Atmosfera upiornego miejsca pełnego tajemnic. **PLAYSTATION**

MARKSOFT

Sprzedaż wysyłkowa Salon gier komputerowych
tel. 663-93-90 fax. 663-92-98 Warszawa ul. Perzyńskiego 2

tel. 663-93-90

Programy dla Ciebie

empire marksoft

SPIS TREŚCI

NOWOŚCI

BATTLECRUISER 3000 AD 6
CIVIL WAR 7
DAWN OF DARKNESS 6
DEADLINE 5
DEADLOCK 7
DIABLO 5
HEROES MIGHT & MAGIC 2 6
IRON ANGEL 5

W TOKU

C&C: RED ALERT 8
DEUS 9
DUNGEON KEEPER 8
MEGARACE 2 11
THEME HOSPITAL 9
TOMB RAIDER 11
ULTIMA ON-LINE 10

RECENZJE

ANGEL DEVOID 21
ASSAULT RIGS 22
BASTION 18
CHRONICLES OF THE SWORD 20
DECATHLON 15
DESTRUCTION DERBY 16
EXTREME GAMES 22
FIFA '96 14
GRAND PRIX 2 12
MECHWARRIOR 2 24
NBA LIVE '96 17
NUKE IT! 39
QUAKE 40
SETTLERS 2 26
SPACE BUCKS 19
TERRANOVA 23

OPISY

DUKE NUKEM 3D 40
TOSHINDEN 27
VIRTUA FIGHTER 2 28

DOOMOMANIA 38
GIEŁDA 36
KOMPUTERY KONTRA KONSOLE 30
NA WESOŁO 37
STREFA ŚMIERCI 27
TIPS & TRICKS 34

OD REDAKCJI

Witamy jeszcze ciepło i wakacyjnie, choć ten najmilszy w roku okres nieubłaganie zmierza ku końcowi. Jeszcze dzień, jeszcze dwa i zwiniemy namioty, śpiwory i powrócimy do naszych codziennych żmudnych zajęć. Z tej przerażającej szarzyzny dnia codziennego może nas wyciągnąć jedynie jakaś rewelacyjna gierka, dzięki której będziemy mogli przekroczyć granicę między światem realnym, a tym wygenerowanym komputerowo. Na szczęście twórcy gier, producenci i dystrybutorzy powracają również z wakacyjnych wojaży i szykują dla nas graczy tony rewelacyjnych gierek. Jak połapać się w tym wszystkim? Na co warto czekać? Co kupić? W co i jak grać? Na te i na inne pytania znajdziecie odpowiedź w naszym piśmie. Przechodzi ono właśnie gruntowne przeobrażenia, tak aby najlepiej zaspokoić Wasze oczekiwania. Już w tym numerze można zauważyć wiele zmian. To jednak dopiero początek. Bardzo pomożecie nam, nadsyłając własne uwagi i propozycje odnośnie przyszłej formy Gier Komputerowych. Czekamy na listy od Was.

Grand Prix 2

RECENZJA str. 12



ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 7-8/96 (27)
rok czwarty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 15-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@bevy.hsn.com.pl

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Tomasz Jarzębowski (Eldgar)

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marcin Jaśkaczek (Jasio), Lech Zaciura (Bilbo), Łukasz Kęska (Lukas)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.
UNIPRESS S.A.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 15-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
AMIGA COMPUTER STUDIO
GRY KOMPUTEROWE
CD-ROM MAGAZYN MULTIMEDIA

Prenumerata krajowa (I kwartał '97)
Należność (3 x 2,50 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 listopada 1996 r.)



Diablo

Blizzard • PC CD

BLIZZARD nie ustaje w produkcji znakomitych tytułów. Niedawno mogliśmy zapoznać się z dodatkowymi misjami do WARCRAFTA II, wiadomo też, że będzie STARCRAFT – taki WARCRAFT w kosmosie. Lecz jedną z najbardziej oczekiwanych pozycji na pewno będzie DIABLO. Ta niesamowita gra RPG przypomina nieco ULTIMĘ 8.



Grafika zapiera dech w piersi, jest w podwyższonej rozdzielczości, bardzo szczegółowa i kolorowa. Poruszamy się po świecie podziemnym, choć są także etapy na powierzchni. Naszym zadaniem jest unicestwić pana ciemności – tytułowego Diablo. Przed nami daleka droga, pełna niebezpieczeństw, jednak nie jesteś osamotniony – z Tobą jest kilku przyjaciół, więc na pewno dacie sobie radę. Autorzy przewidzieli też możliwość gry przez modem i sieć, z tym, że gracze mogą stanowić drużynę. Wszystko to brzmi znakomicie i będzie niewątpliwą gratką dla miłośników fantasy.

Dystrybucja .... **CD-Projekt**
Premiera .... **wrzesień**

ECTS Jesień 96

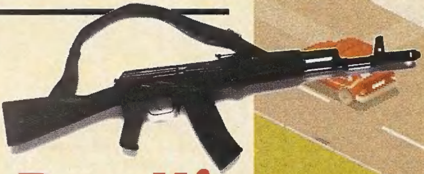
W dniach 8-10 września w Londynie odbędą się kolejne targi komputerowe – ECTS 96. Od tej pory ECTS będzie się odbywać tylko raz w roku, właśnie na początku września. Największą atrakcją tegorocznego ECTS ma być europejska premiera słynnej konsoli Nintendo 64. Mają temu towarzyszyć premiery najnowszych gier na tę konsolę, wyprodukowanych przez takie firmy jak Acclaim czy Virgin. Oczywiście Sony z PlayStation i Sega z Saturnem planują również wiele atrakcji, chcąc udowodnić, że ich produkty nie są gorsze od Nintendo 64.

Na ECTS nie zabraknie premier najnowszych programów nie tylko na konsole, ale również na PC. Organizatorzy targów z zadowoleniem zauważyli, że tocząca się obecnie wojna różnych formatów zapisu zaowocowała niezwykłym ożywieniem w branży oprogramowania, co niewątpliwie uatrakcyjni ofertę prezentowaną w obu halach Olimpii.

Z branży gier komputerowych nie zabraknie nikogo liczącego się na rynku. Swój udział potwierdziły już takie giganty, jak Electronic Arts, Virgin, Sierra, MicroProse, Interplay, Warner Interactive Entertainment, Ocean i wiele innych.

Gwałtowny rozwój rynku multimediów, w tym oprogramowania edukacyjnego, znajdzie swoje odzwierciedlenie również na tej imprezie. Swój udział w targach zapowiedziało już wiele przodujących firm w tej dziedzinie, m.in. Dorling Kindersley, Grolier Interactive, Microsoft UK, Koch Media i wiele innych.

Targi zapowiadają się jeszcze ciekawiej niż dotychczas, więc nie może tam zabraknąć przedstawicieli naszej redakcji. Po powrocie wszystko dokładnie zrelacjonujemy.





Deadline

Psygnosis • PC CD

Tę grę określa się ją jako strategiczno-przygodową. DEADLINE ze stajni PSYGNOSIS, bo o niej mowa, łączy w sobie elementy sławnych tytułów, takich jak SYNDICATE czy JAGGED ALLIANCE. Jesteśmy odpowiedzialni za funkcjonowanie grupy antyterrorystycznej, o jej uzbrajanie, szkolenie, rekrutację nowych członków (sorry) i inne elementy charakterystyczne dla takiej organizacji. Oczywiście wszystkie nasze umiejętności łatwo będziemy mogli sprawdzić na polu walki i tam się też przekonamy, co z nas za gość. Przed naszym oddziałem jest 18 misji do wypełnienia, różnorodnych i o zmiennym stopniu trudności. A to trzeba uratować kogoś z ambasady, a to znów rozwalić jakichś terrorystów na lotnisku. Z innych ciekawych rzeczy trzeba wyróżnić możliwość wskakiwania do pociągu, a także to, że terroryści poddają się, gdy widzą naszą przewagę. Gra była opracowywana przy pomocy specjalistów SAS (bynajmniej nie ze szwedzkich linii lotniczych!). Dlatego zachowany został ogromny realizm. Gdy znudzi nam się prowadzenie rozgrywki (choć nie sądzę), będziemy mogli zajrzeć do bazy danych, obejmującej wiele informacji o grupach antyterrorystycznych, ich uzbrojeniu i metodach działania.

Gra przeznaczona jest dla posiadaczy komputerów PC.

Dystrybucja .... **CD-Projekt**
Premiera .... **sierpień**

Iron Angel

Ocean • PC CD





IRON ANGEL jest niezwykle ciekawym symulatorem wydanym przez firmę OCEAN. Wcielamy się w nim w postać pilota z Organizacji Narodów Zjednoczonych, którego zadaniem jest uratować Ziemię od wojny nuklearnej. Maszyna, jaką posiadamy, to najnowszej generacji samolot HAF, którego niezwykłą właściwością jest to, iż potrafi przedostać się poza atmosferę i szybować w przestrzeni kosmicznej.

Przed nami trzy ogromne kampanie do zaliczenia, łącznie składające się z 75 misji. Jednymi z wielu będą te, polegające na atakowaniu lub obronie ważnych celów strategicznych – fabryk, baz lub te, w których będziemy musieli wykazać się niebywałymi umiejętnościami i zniszczyć kosmiczną kwaterę wroga. IRON ANGEL ukaże się na komputery PC już we wrześniu. Warto jednak trochę poczekać, gdyż będzie to pozycja bardzo interesująca.



Dystrybucja .... **Mirage Soft.**
Premiera .... **wrzesień**

Heroes of Might & Magic 2



Eidos • PC CD

Po wyeliminowaniu przeciwników oraz usunięciu wszelkich objawów niezadowolenia wśród poddanych, Lord Ironfist zasiadł na tronie królestwa Enroth i przez 25 lat panował mądrze i sprawiedliwie. Niestety, każdego w końcu śmierć dosięgnie i tak też stało się z naszym królem – zmarł, a królestwo pozostawił swoim dwu synom do podziału. Ponieważ jednak żaden z królewiczów, ani Archibald, ani Roland, nie miał życzenia dzielić się tym co JEMU się słusznie należy, wojna domowa była nie do uniknięcia.



Heroes of Might and Magic 2, kontynuacja znanej, wielokrotnie nagradzanej gry z New World Computing,



stawia gracza po stronie jednego z następców tronu. By osiągnąć cel i zdobyć niepodzielne panowanie nad Enroth, gracz będzie musiał zatrudniać herosów i potwory do swej armii, znajdować użyteczne w walce artefakty, zajmować zamki i budynki, wysyłać swoje strategiczne umiejętności na polach walki... W stosunku do pierwowzoru znacznemu ulepszeniu uległa grafika: obszar walki jest teraz większy, bardziej szczegółowy, a pola bitewne są bardziej „interaktywne", tzn. znajdujące się na nich budynki i roślinność w toku walki są niszczone. Jest też znacznie więcej animacji, zarówno tej pokazywanej pomiędzy poszczególnymi scenariuszami, jak i tej w samej grze, dzięki czemu walczące potwory są znacznie bardziej realistyczne.

Oprócz tego powiększono do 50 liczbę występujących gatunków monstrów, do 60 liczbę czarów, a do 70 typów artefaktów. O dwa nowe (Necromancer i Czarodziej) rozszerzono dostępne typy postaci, nie zapominając przy okazji o znacznym ulepszeniu i urozmaiceniu charakterystyk herosów oraz o wymyśleniu 40 scenariuszy do rozegrania. Dodano też kilka nowych typów terenu i możliwość przemieszczania się w powietrzu.

Dystrybucja .... **Mirage Soft.**
Premiera .... **listopad**

Take 2 • PC CD

BattleCruiser 3000 AD

Mija już prawie pięć lat od momentu, gdy Derek Smart zaczął urzeczywistniać swój pomysł na grę o kosmicznym krążowniku. Tyle czasu dla gry, to bardzo dużo i wiele programów, które miały szanse stać się wielkim przebojami, zo-



stało „zarżniętych" przez takie opóźnienia. Jest jednak nadzieja, że tym razem będzie inaczej, gdyż Smart cały ten czas spędził na doskonaleniu swej wymarzonej gry, na maksymalnym usprawnieniu inteligencji programu, tak by wszechświat w jakim rozgrywa się akcja Battlecruisera żył własnym, niezależnym od gracza życiem. Naturalnie wszelkie działania gracza mają pewien wpływ na dalsze wydarzenia, jednak wiele dzieje się bez jego udziału: obce rasy zawierają pokój lub wybucha między nimi wojna, przemytnicy zakładają tajne bazy, piraci napadają i łupią kolonie, a ocalali z ataku mieszkańcy odbudowują zniszczone miasta, uwzględniając przy okazji potrzebę zorganizowania silniejszej obrony.

Gracz, jako dowódca gwiezdnego krążownika, będzie wypełniał rozkazy GALCON-u, organizacji stworzonej przez Federacje Wolnych Planet, a mającej na celu utrzymanie pokoju we wszechświecie. Przydzielane mu zadania będą rozmaite: od eskortowania konwojów, ratowania porwanych lub zaginionych, misji badawczych, do patrolowania wyznaczonych obszarów i atakowania wyznaczonych przez dowództwo celów. By wypełnić powierzone mu zadania, gracz będzie musiał więc prowadzić negocjacje z obcymi rasami, handlować i prowadzić



walkę zarówno na powierzchni planet, jak i w przestrzeni kosmicznej. Co interesujące, według słów Smarta, gra ta ma nie mieć żadnego konkretnego zakończenia, ma ona trwać „jak samo życie".

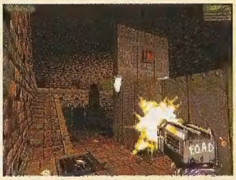
Do wydania Battlecruisera przygotowuje firma Take 2 Interactive, która jednocześnie zajmuje się nadaniem gierce takiej oprawy graficznej i dźwiękowej, by mimo swoich pięciu lat nie odbiegała

Dystrybucja .... **IPS/Licomp**
Premiera .... **wrzesień**

Dawn of Darkness

Ocean • PC CD, PSX, Saturn

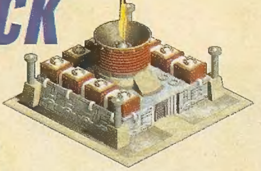
Firma OCEAN niedługo wypuści na rynek kolejną pozycję doomopodobną – DAWN OF DARKNESS. Tym razem zostajemy przeniesieni w rok 2095, gdzie do wykonania mamy pewne zadanie. Nie będę chyba oryginalny, jak powiem, że oczywiście musimy ocalić świat od złego, a konkretnie przywrócić go rasie ludzkiej. Dawno temu, ktoś o imieniu Morade napadł na Ziemię i w ciągu tygodni prawie wszystko zostało zniszczone. Teraz nadchodzi czas rewanżu, a zemsta będzie słodka. Rozgrywkę możemy poprowadzić na trzy różne sposoby: samotnie rozprawiać



się z wrogami – coś a 'la DOOM i DUKE bądź zebrać ekipę kolesiów i razem stawiać czoła wrogom – (RPG czy co?) albo też toczyć walkę z takimi jak Ty, by po prostu przetrwać. Świat, po którym się poruszamy, pełen jest różnorakich wybryków natury, potworów, mutantów. Niebezpieczeństwo może nadejść zza rogu lub niespodziewanie spaść z powietrza. Dlatego miej oczy otwarte i broń zawsze odbezpieczoną. Jakby tego było mało, trzeba rozwiązać całe multum zagadek. Grafika programu jest w pełni renderowana i wygląda bardzo okazale. Zastosowano wiele trików i efektów wizualnych, aby efekt był jeszcze lepszy. Gdy wspomnimy także o doskonałej ścieżce dźwiękowej, to można być pewnym, że DAWN OF DARKNESS będzie się odznaczało niezłym klimatem.

Dystrybucja .... **Mirage Soft.**
Premiera .... **sierpień**

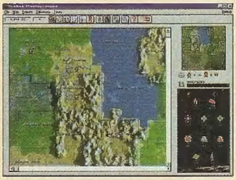
Deadlock



Accolade ● PC CD

W bardzo odległej przyszłości, kiedy to wszechświat dawno już przestał się rozszerzać, a zaczął kurczyć, zamieszkałe planety obiegła elektryzująca wieść o odkryciu planety Gallius IV – nadającej się do zasiedlenia planety, niezwykle zasobnej w najprzeróżniejsze bogactwa naturalne. Każda z siedmiu znanych inteligentnych ras natychmiast wysłała flotę z rozkazem przejęcia planety, widząc w tym szansę na rozwiązanie trapiących ją problemów i mając nadzieję, że nowa kolonia zmniejszy przeludnienie, rozwiąże kryzys ekonomiczny, czy też umożliwi odkrycie lekarstwa na chorobę dziesiątkującą populację.

Gwiezdne floty na miejsce przybyły prawie jednocześnie i jak to zwykle bywa w takich przypadkach, wywiązała się krótka walka zakończona podpisaniem traktatu pokojowego, jako że żadna ze stron nie zyskała wyraźnej przewagi. Na mocy traktatu każda rasa mogła założyć na planecie kolonię, a Gallius IV ostatecznie miał przypaść temu, czyja kolonia będzie najlepiej prosperowała lub też temu, kto zdoła wyprzeć z powierzchni planety wszelkie obce „wpływy".



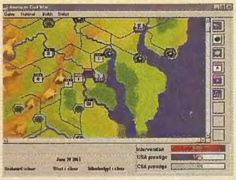
Deadlock, najnowsza produkcja Accolade, umożliwia graczowi przejęcie kontroli nad kolonią jednej z siedmiu ras i poprzez jej rozbudowę oraz działania militarne zdobycie Galliusa IV dla siebie. Dokładniej grę tę można by opisać, jako połączenie Civilization 2, SimCity 2000 i Caesara 2, gdyż jest w niej wszystko to, co zadecydowało o sukcesie tych gier: eksploracja nieznanych terenów, tajemnicze artefakty pozostałe po dawno wymarłej supercywilizacji, badania naukowe udostępniające coraz to doskonalszą technikę, zakładanie nowych miast i ich rozbudowa, dbanie o dobrobyt współziomków, działania wojenne i dyplomacja... Deadlock okraszony jest wspaniałą grafiką w SVGA, a także, na co autorzy szczególnie zwrócili uwagę, możliwością grania w sieci – do sześciu graczy może walczyć jednocześnie łącząc się przez Internet, bezpośrednio modemem lub w sieci lokalnej.

Dystrybucja .... **Accolade**
Premiera .... **sierpień**

Civil War

Interactive Magic ● PC CD

Najnowszy produkt INTERACTIVE MAGIC – AMERICAN CIVIL WAR przenosi nas w czasy największej wojny domowej Stanów Zjednoczonych, konfliktu między Północą a Południem. W tej świetnie zapowiadającej się strategii mamy możliwość rozegrania kilkunastu scenariuszy, podszycia się pod największych przywódców i kontrolowania przebiegu historii. Rozgrywkę możemy prowadzić pod sztandarem Konfederacji lub Unii. Walka przebiega w turach, gdzie jedna kolejka to tydzień czasu rzeczywistego. Musimy ćwiczyć własnych żołnierzy, dbać o ich morale, wyposażać w sprzęt, karmić i oczywiście prowadzić do zwycięstwa. Przed nami szereg kampanii, począwszy od potyczki pod Fort Sumter, aż do końcowych walk w Północnej Wirginii. W grze występuje oczywiście aspekt segregacji rasowej. Często będziesz się zastanawiał, co zrobić z „białymi inaczej", wziąć do niewoli czy wyswobodzić (zależy od strony konfliktu oczywiście). Całość wykonana jest bardzo dobrze. Choć, jak wspomniałem, zabawa odbywa się na hexach, grafika jest interesująca, kolorowa i zawiera sporo szczegółów. Interesującym dodatkiem do gry jest płytka multimedialna, na której zawarto wszystko, co tylko może dotyczyć opisywanego okresu historycznego – bitwy, biografie przywódców, mapy, zdjęcia, a nawet fragmenty ówczesnej muzyki. Będzie to na pewno duża gratka dla miłośników strategii, niestety tylko tych, którzy posiadają komputery PC.



Dystrybucja .... **Marksoft**
Premiera .... **sierpień**

Dungeon Keeper



Panowie spod znaku Byczej Żaby (Bullfrog) przygotowują rewelacyjną grę RPG zatytułowaną Dungeon Keeper. Twierdzą, że będzie to najbardziej realistyczna pozycja jaką kiedykolwiek udało się im stworzyć.



Rzeczywiście zapowiada się bardzo ciekawie, między innymi dlatego, iż autorzy dokonali małego przewrotu w sposobie prowadzenia rozgrywki. Dotychczas w grach RPG sterując bohaterem musieliśmy przemierzać kilometry lokacji w poszukiwaniu jakiejś awantury. Tu sytuacja się odwraca. Teraz my jesteśmy strażnikiem lochów i czekamy aż ktoś do nas przyjdzie. A wierzcie mi, że odwiedzi nas sporo niesamowitych postaci i już nie będą tak bezmyślne, jak miało to miejsce w innych grach. Oczywiście, trudno byłoby sprostać wszystkim wrogom, dlatego do dyspozycji mamy oddział poddanych, który w ciężkich chwilach na pewno będzie wielce pomocny. Gdy zaś uda nam się uporać ze wszelkim złem, będziemy mogli spokojnie wydostać się z lochów i wrócić do wcześniejszego zajęcia. Ciekawie potraktowani zostali nasi poddani, którzy oprócz podstawowego zadania - chronienia nas, będą zajmowali się przeróżnymi rzeczami. W wolnych chwilach zaczną szukać złota (niezły pomysł, gdyż dzięki temu nasza sakiewka nieco się powiększy) lub też zaczną dekorować ściany tajemniczymi ornamentami. Napastnicy też posiadają pewne ciekawe właściwości. Pająki dla przykładu lubią zakurzone rogi lochów i tam też można się na nie natknąć. Wampiry zaś są w ciągłym ruchu, szukają bowiem ofiary i łakną krwi. Całkiem logiczne. Nasz bohater oprócz standardowej możliwości posługiwania się bronią, jak przystało na szanującego się pogromcę bestii, posiada umiejętność rzucania czarów. Oprócz tego, że jest ich spory wybór, trzeba zaznaczyć ich niezłą skuteczność. A poza tym bardzo ładnie wygląda sam moment rzucania czaru. Wokół postaci pełno jest fajnych efektów świetlnych, jakiś gwiazdek, chmurek czy czegoś tam jeszcze. W ogóle sama gra prezentuje się bardzo okazale. Grafika w podwyższonej rozdzielczości nie przypomina nic, co dotychczas widzieliśmy w pozycjach tego typu - jest po prostu nowatorska. Lochy posiadają jakiś typowy klimat, a przy tym nie są niesamowicie ciemne, tak, że nie widać nawet ścian. Wręcz przeciwnie. Widać nawet najmniejsze szczegóły i jest sporo światła, które tylko ukazuje nam, po jakich niezwykłych lokacjach przychodzi nam się poruszać. Warto jeszcze dodać, że grafika oparta została na tym samym enginie, na którym tworzony był Magic Carpet. Premiera Dungeon Keepera zapowiadana była na okres wakacyjny, jednak jak się okazuje było to tylko pobożne życzenie. Chcąc jeszcze uatrakcyjnić tę grę Bullfrog zdecydował się na przeniesienie terminu premiery na październik. Niestety przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać. Nie martwiłbym się jednak tym zbytnio, gdyż na pewno czas ten zostanie spożytkowany jak najlepiej. Na koniec chciałbym zacytować Petera Molyneux, szefa Bullfroga, który o swoim najnowszym produkcie wyraził się tylko jednym zdaniem: „Dungeon Keeper jest teraz taką grą, o jakiej zawsze marzyłem". Nic dodać, nic ująć!





Eldgar

wydawca .... Electronic Arts
platforma .... PC CD
premiera .... październik

C&C: Red Alert

Wyobraź sobie, że II wojna Światowa nigdy nie miała miejsca, że Hitler nie doszedł do władzy, a zamiast tego Związek Radziecki pod władzą Stalina stał się potężnym imperium zagrażającym całej Europie...



Co wybierasz: czy wolisz z pomocą swej wiernej Armii Czerwonej przejąć kontrolę nad światem, czy też może stanąć na czele wojsk alianckich i powstrzymać napływ „czerwonej zarazy" ze wschodu? W takiej właśnie alternatywnej historii osadzona jest najnowsza gra z Westwood Studios – Command & Conquer: Red Alert, której akcja chronologicznie ma miejsce przed wydarzeniami znanymi z oryginalnego Command&Conquer i w przybliżeniu zawiera się w latach 1940–1980. Oznacza to między innymi, że zostały poczynione poważne zmiany w typach jednostek wojskowych dostępnych dla gracza. Przede wszystkim usunięto wszelkie futurystyczne bronie na rzecz bardziej „swojskich" MIG-ów, Apache'y, łodzi podwodnych z pociskami balistycznymi, niszczycieli, wojsk spadochronowych, złodziei, sabotażystów czy, nieco bardziej już niezwykłych, psów bojowych i ruchomych zagłuszaczy radaru. Dodatkowo, aby urozmaicić rozgrywkę, wykorzystano fakt, iż w innej wersji historii mogły zostać odkryte techniki nam nie znane i wprowadzono do gry wiele dziwacznych urządzeń w rodzaju Generatora Czarnych Plam Na Mapie, przydatnego do ukrywania pozycji wojsk i lokalizacji ważniejszych obiektów w bazie, jeśli by przypadkiem zostały odkryte przez samoloty szpiegowskie nieprzyjaciela.



Zmianom uległo także wiele innych elementów np. misje (ponad 13 dla każdej ze stron) mają teraz bardzo wyraźnie określone cele, a za stosowanie nie przemyślanych i mało efektywnych strategii grożą w grze rozmaite reperkusje, włączając nawet karne przydziały do szczególnie trudnych zadań. Usprawniono metodę sterowania jednostkami bojowymi, umożliwiając określenie dokładnej marszruty dla każdego oddziału, a także wprowadzając formacje, tj. grupy bojowe, których jednostki poruszają się z taką samą prędkością i walczą korzystając z podobnej techniki. Ponadto zwiększono prawie dwukrotnie obszar pola walki, przy okazji rozszerzając dostępne typy terenów m.in. o dżunglę i Arktykę. Dodatkowym atutem gry jest również możliwość prowadzenia rozgrywki z pięcioma przeciwnikami kontrolowanymi przez komputer na dowolnie ustawionym poziomie trudności.

Patrycja

wydawca .... Virgin I.E.
platforma .... PC CD
premiera .... 29 września

Theme Hospital

Myślę, że większość graczy pamięta grę Theme Park, wielki hit sprzed dwu lat, zresztą wciąż jeszcze obecny na listach przebojów, który to umożliwiał wcielenie się w postać dyrektora wesołego miasteczka.

Zespół programistów z Bullfroga na szczęście nie spoczął na laurach i już na wrzesień planowana jest premiera nowej gry zatytułowanej Theme Hospital – która, jak łatwo się domyślić, potencjalnego gracza przekona jak trudne jest zarządzanie szpitalem.

Na początku gracz pod swoje panowanie dostanie placówkę niewielką i mało znaną. Jego zadaniem będzie jej rozbudowa, dokupienie sprzętu i zatrudnienie personelu, co w efekcie ma polepszyć reputację szpitala, przyciągnąć klient ...err.... pacjentów i – naturalnie – przynieść zysk. Ostatecznie, w nagrodę za dobre wyniki, gracz zostanie oddelegowany do zarządzania szpitalem znacznie większym.

By rozgrywkę utrudnić i uczynić ją bardziej emocjonującą, w świecie gry szpital gracza nie jest jedynym, oprócz niego działa jeszcze kilka innych, których dyrektorowie robią wszystko, by jak najwięcej pacjentów zdecydowało się na leczenie w ich, a nie w konkurencyjnej placówce.

Przed graczem stoi więc trudne zadanie, zwłaszcza że jest odpowiedzialny nawet za najdrobniejsze aspekty funkcjonowania szpitala. Musi zdecydować ile kupić ławek do poczekalni tak, by z jednej strony nie świeciły one pustakami, a z drugiej by ludzie nie byli zmuszeni stać, ile kupić automatów z napojami, ile biurek dla lekarzy i do recepcji, ile gaśnic, ile urządzeń do prześwietleń tudzież innego sprzętu medycznego... Ważne decyzje są do podjęcia również w dziele personalnym – można wynająć wielu kiepskich lekarzy, ale każdy ich błąd to mniej pacjentów w poczekalniach, można wynająć wybitnego specjalistę, jednak może on później nie nadążać z leczeniem. Należy też pamiętać o tym, że potrzebnych będzie kilku doktorów do opracowywania metod leczenia często pojawiających się nowych chorób, jak również nieco personelu pomocniczego – pielęgniarek i sprzątaczek.





▲ W każdej chwili możesz uzyskać niezbędne informacje o dowolnym pacjęcie.
► W Theme Hospital występuje wiele specyficznych chorób oraz sposobów ich leczenia.

Warto w tym miejscu parę słów powiedzieć o chorobach nękających biedaków zamieszkujących świat z Theme Hospital. Zdarzają się bowiem proste, „normalne" przypadki, jak złamanie ręki albo nogi (albo osobnicy przekonani że są Elvisem), jednak większość chorób jest bardzo egzotycznych – puchlina głowy, ostry przerost włosów czy też syndrom niewolnika mody, a każdy z nich wymaga dość niecodziennych metod leczenia... Wszystko to sprawia, że gra nie jest krwawa (dzięki czemu mogą grać w nią nawet osoby poniżej 18 lat), a raczej zabawna, jak mówi Gary Carr, jeden z grafików: „bezkrwawy horror w stylu Toma i Jerry'ego".

Dużym atutem Theme Hospital jest również bardzo dopracowana grafika w wysokiej rozdzielczości. Ludziki plączące się po szpitalnych pokojach i korytarzach są starannie animowane, tak że jeśli ktoś kupuje napój z automatu, to wyraźnie widać jak podchodzi do maszyny, wsuwa monetę w otwór, wyjmuje puszkę i wypija jej zawartość. Lekarze siedzą przy biurkach i wypisują raporty lub przeszukują kartoteki, albo też robią prześwietlenia, pacjenci wędrują po poczekalniach, czasem posuwając się nawet do tego, że wymiotują na podłogę lub umierają i idą do piekła lub do nieba, w szpitalu można zobaczyć nawet śmierć z kosą przechadzającą się korytarzami oraz postacie z Theme Park „odwiedzające" ostry dyżur.

Theme Hospital to gratka dla wszystkich miłośników symulacji, a także okazja na popisanie się dla wszystkich tych, którzy zmuszeni byli czekać godzinami w poczekalniach lekarskich, złorzecząc na guzdrzący się personel.

Patrycja

wydawca .... *Core Design*
platforma ....*PC CD*
premiera .... *koniec roku*

Deus

Deus jest niewątpliwie jedną z tych pozycji, na które czeka się z zapartym tchem.

Wiele cech świadczy o tym, iż może to być ogromny hit. Po pierwsze: producentem tej gry jest Silmarils – firma doskonale znana miłośnikom RPG – twórca między innymi serii Ishar. Po drugie: polski dystrybutor tego tytułu – firma Mirage Software, przygotowuje nie lada gratkę. Otóż trwają prace nad pełną lokalizacją gry – napisy i dialogi w języku polskim. Po trzecie: ...a zresztą posłuchajcie tylko tego! Deus ma być pierwszą trójwymiarową grą na PC, ze wszystkimi obiektami, tłami i postaciami wykonanymi techniką znaną choćby z Toshindena i Virtua Fighter. Opracowano niesamowite efekty wizualne i dźwiękowe. Na przykład woda jest przeźroczysta, a jej tafla zwyczajnie faluje. Jeżeli chodzi o fabułę, to akcja rozpoczyna się, gdy grupa fanatycznych zwolenników feudalizmu opanowuje jedną z planet pod jurysdykcją organizacji AWE (patrz Robinson's Requiem). Zadaniem naszym, jako członka grupy antyterrorystycznej, jest przywrócenie porządku na planecie. Jak widać, wszystko to zapowiada się niezwykle ciekawie. Jeżeli jesteś posiadaczem PC, to mam dla Ciebie dobrą wiadomość. Nie będziesz musiał długo czekać, gdyż polska premiera (notabene równoległa z angielską i niemiecką) przewidziana jest już na wrzesień.

Eldgar





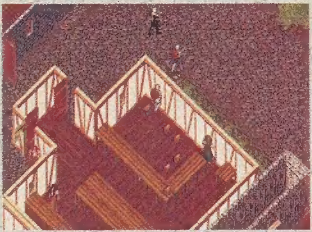


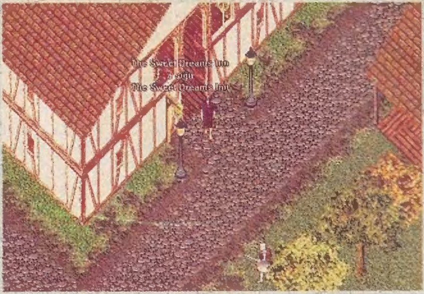


wydawca .... *Core Design*
platforma ....*PC CD*
premiera .... *koniec roku*

Ultima 8.5

Podczas gdy miłośnicy „Ultimy" czekają na pojawienie się kolejnej części gry, posiadacze modemów (i połączeń internetowych) będą mogli zagrać w „Ultima 8.5 Shattered Legacy" („Zniszczone Dziedzictwo"). Gracze będą mogli wejść w świat znany z wcześniejszych produkcji tej serii (ponad 250 osób równocześnie); premiera demonstracyjnej, siedmiodniowej wersji odbyła się pierwszego kwietnia.





▲ Wyjście z Gospody „Słodkie Sny"?
◄ Sklep w Brytanii i szacowny Lord British odchodzi od centrum.

Oprogramowanie klienckie gry, które można było ściągnąć z serwera Originu, miało bardzo ograniczone możliwości tworzenia postaci – umożliwiało jedynie zmianę imienia i koloru włosów, po czym rzucało gracza (niemalże nagiego) w teren; zamek Lorda Britisha, sklepy i budynki, pełen szkieletów cmentarz, las, kilka obozowisk orków i nieco wsi stało otworem przed hordami „zwiedzających". Jeśli dodamy do tego możliwość pogadanek między graczami i postaciami sterowanymi przez komputer, otrzymamy znany większości graczy – Internautów MUD (Multi User Dungeon). Nietypowy, bo nietypowy; w porównaniu ze znanymi mi tekstowymi MUD-ami stanowi niewątpliwie nowość: wyposażony w dźwięki oraz znakomitą, wielobarwną, izometryczną grafikę SVGA. Co ciekawe (i bardzo sprytne) – aby ograniczyć do minimum transmisję w sieci – wszystkie te elementy są składowane na komputerze gracza (w wersji spakowanej to około 15 MB – po rozpakowaniu niemalże 40), dzięki czemu działanie programu miało nie być wolniejsze niż standardowych MUD-ów.

W końcowej wersji „Ultimy 8.5" planowane jest uruchomienie serwera czynnego 24 godziny na dobę, z wciąż rozwijającym się (jak określił to Origin „samokreującym i samoregulującym") światem. Gra ma automatycznie tworzyć questy (przypuszczam, że łatwiej zrozumieć to angielskie słowo niż jego tłumaczenie – „poszukiwania"), szkielety rozmów oraz modyfikować działania postaci nie będących graczami (znakomitym przykładem może być smok – jego ulubionym daniem są, załóżmy, jelenie i sarny; jeśli gracze przetrzebią tę zwierzynę, to gad może ruszyć na najbliższe miasto za „chlebem"...)

W grze zapowiadanych jest mnóstwo „bajerów": każda postać może posiadać bardzo wiele umiejętności – od posługiwania się magią, aż do np. ... lepienia garnków. Gracz będzie mógł stawiać budynki, wynajmować je, przyjmować lub też dostarczać broniących je najemników. W planach jest także możliwość żeglowania po dalekich morzach, dołączanie się do Gildii bądź też wybranie drogi złoczyńcy, przestępstwem zdobywającego środki do życia.



▲ Oto sportowa zbroja Zielonych Rycerzy i Miecz-Pochodnia Czerwonych Rycerzy.

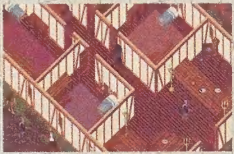
A na koniec coś z innej beczki: czy dodanie do MUD-a obrazu i dźwięku nie niszczy tego, co w nim najważniejsze i najpiękniejsze? Tej odrobiny własnej inwencji, wyobraźni, którą każdy z graczy musi wnieść, aby dobrze się bawić... Wszyscy wielbiciele MUD-ów – zastanówcie się czy warto; jeśli się jednak zdecydujecie, to więcej informacji możecie znaleźć na serwerze: www.ea.com

Wist

wydawca .... *Electronic Arts*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *koniec roku*

► Typowy styl życia Brytanii?
▼ Zabawna penetracja obozowiska orków poza granicami Brytanii.



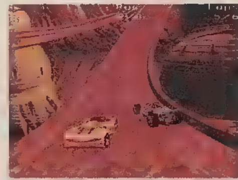






▲ Bractwo Bardów. Ciekawe, gdzie ci włóczędzy znaleźli pieniążki na taką chatę?
► Zamek Britisha jest raczej przyozdobiony malowidłami i arrasami. Ciekawe jakie podatki płaci Lord British?

Megarace 2





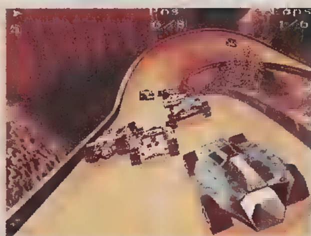
I znów mamy okazję spotkać ześwirowanego prezentera Lanca Boyle i jego nierozgarniętą asystentkę, którzy poprowadzą kolejny megagalaktyczny show.

Po ponad półtorarocznej przerwie „organizatorzy" tej szacownej imprezy, czyli firma Cryo oraz ich nowy wydawca – Mindscape, postanowili reaktywować MegaRace, wydając jego sequel. Pierwsza część, oprócz rewelacyjnej grafiki i dźwięku, miała też kilka istotnych wad, jak na przykład dopuszczenie do potyczki na torze tylko jednego przeciwnika na raz. Po prostu gracz pokonywał okrążenia, kasując przy okazji jednego wroga za drugim, co na dłuższą metę i przy skromnej inteligencji komputerowych pojazdów było zbyt nudne. Mimo to gra sprzedała się dość dobrze i dlatego teraz Cryo intensywnie promuje drugą część, zapowiadając szereg zmian na lepsze. A jak to wygląda w praktyce?

Tradycyjnie już grafika wręcz rzuca na kolana. Trasy zaprojektowano nad wyraz starannie, dzięki czemu biegną serpentynami w górach, rozgałęziają się i zawijają na wszystkie strony (coś jak w rollercasterze). A samo otoczenie i krajobrazy – po prostu bajka. Wszystko zostało świetnie wyrenderowane, otaczająca nas okolica wygląda bardzo plastycznie, a efekt trójwymiaru jest prawie doskonały. Do tego dochodzą jeszcze równie dobrze wykonane pojazdy oraz ciekawy light sourceing, polegający na zmianie stopnia zacienienia okolicy w zależności od natężenia światła słonecznego (uzyskano w ten sposób efekty mrocznych dolinek i cieni rzucanych przez szczyty). Wrażenie psują jedynie kiepsko wykonane eksplozje i lekka „sterylność" otaczającego nas świata. Brak jest na przykład tak znanych z Destruction Derby fragmentów karoserii walających się po torze – a szkoda!



Oprawa dźwiękowa jest równie dobra, jak graficzna. Na płytce znajduje się kilkanaście profesjonalnie nagranych utworów, wśród których każdy znajdzie coś dla siebie. Brakowało mi jedynie komentarza Lanca Boyle „na żywo" w czasie wyścigu, ale mimo to oprawa audiowizualna zasługuje na wysokie noty, którą podbijają dodatkowo tzw. „wirtualne kamery" (tym Cryo chwali się najbardziej). Za tą piękną nazwą kryje się po prostu to, że kamery robią częste zbliżenia na co bardziej widowiskowe kraksy, a niektóre fragmenty toru potrafią pokazać z różnych ujęć, w zależności od sytuacji na trasie. Żadna nowość, ale jest to niezwykle widowiskowe.



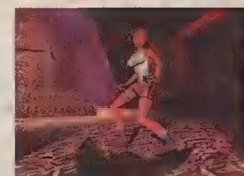
Nic na tym świecie nie jest jednak doskonałe i ten nowy, rewelacyjny produkt Cryo nie jest niestety pozbawiony kilku drobnych wad. Mnie najbardziej w grze denerwuje „głupota" komputerowych zawodników. Jak na „krwawe wyścigi dla prawdziwych twardzieli" (cytat z gry) są oni potulni jak baranki i praktycznie nie stanowią dla gracza żadnego zagrożenia. Są mało agresywni, a broni używają raczej sporadycznie, więc aby przegrać wyścig, trzeba tego bardzo chcieć. Poza tym, przydałoby się więcej narzędzi walki – w nadesłanej nam wersji demo (wspominałem już, że cały ten tekst dotyczy wersji demo... nie? Dziwne, byłem pewien...) doliczyłem się aż 6 rodzajów broni, przyznacie więc sami, że wybór jest raczej skromny. Mam nadzieję, że obiecywany w pełnej wersji SKLEP rozwiąże ten problem. Aha, komercyjna wersja ma jeszcze posiadać studio filmowe, gdzie będzie można poddać obróbce wszystkie co lepsze powtórki z wyścigu.

Ogólnie trzeba powiedzieć, że zapowiada się dość udany sequel, fani wyścigów będą usatysfakcjonowani, ale mimo to Screamer i Need for Speed mogą chyba „spać" spokojnie – Mega Race II, choć rewelacyjny, nie zepchnie ich w czeluści zapomnienia.

Piotres

wydawca .... *Mindscape*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *wrzesień*

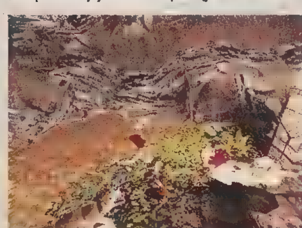
Tomb Rider



Firma Core Design nareszcie uchyliła rąbka tajemnicy udostępniając wersję demonstarcyjną od dawna zapowiadanej gry.

Bohaterem gry jest Lara Croft, czyli drugie wcielenie Indiany Jonesa. Podobieństwo tych dwóch postaci jest tak ogromne, że można się zastanowić nad domniemanym pokrewieństwem. Lara zajmuje się eksploracją olbrzymich grobowców nieznanego pochodzenia. Wcielasz się w jej postać, aby odnaleźć starożytny artefakt o tajemniczej nazwie „Scion". Główną atrakcją Tomb Raidera, oprócz zwiedzania grobowców oraz rozwiązywania łamigłówek, jest – a może raczej będzie – masakrowanie dwumetrowych misiów, hord wilków i innych niegroźnych zwierzątek. Oczywiście Lara z racji swojej postury nie jest „szwarcenegerem" i dlatego nie robi tego gołymi rękami. W plecaku ma podręcznego shotguna, a w kaburach dwa gnaty dużego kalibru. Jedynym problemem jest brak „sklepów" z bronią, w których można by było uzupełnić amunicję. Przez to nasza wędrówka zostaje wzbogacona o ciągłe przeszukiwanie brudnych zakamarków w poszukiwaniu amunicji.

Gra w dalszym ciągu powstaje i na bieżąco wiele jej elementów podlega wielu zmianom. Dlatego autorzy zastrzegli sobie jeszcze możliwość przeprowadzenia gruntownych zmian w programie. Pewne jednak jest już to, że nasza bohaterka będzie potrafiła wykonywać salta, pływać, wspinać się, łapać się w locie gzymsów (jak w Prince of Persia) i doskonale posługiwać się bronią. Wszystkie te czynności zostaną przedstawione odlotową animacją. Ciekawostką jest fakt, że dla pełnego zobrazowania wszystkich możliwych ruchów Laury trzeba było wykonać, aż 2000 klatek animacji. Grafika jest zdecydowanie najmocniejsza strona gry. Animacje będą liczone w czasie rzeczywistym w grafice o podwyższonej rozdzielczości. Między poszczególnymi planszami będziemy mogli obejrzeć czadowe animacje, które mają urozmaicić zabawę, a nie jak w większości gier, jedynie zapełnić płytkę CD. W grze zastosowano mnogość kamer, z których będziemy oglądać Larę Croft i jej sprzymierzeńców oraz zajadłych przeciwników. Dzięki temu udogodnieniu można poczuć klimat, jak w Alone in the Dark – m.in. zajrzeć w miejsca, w które nie wypada patrzeć.



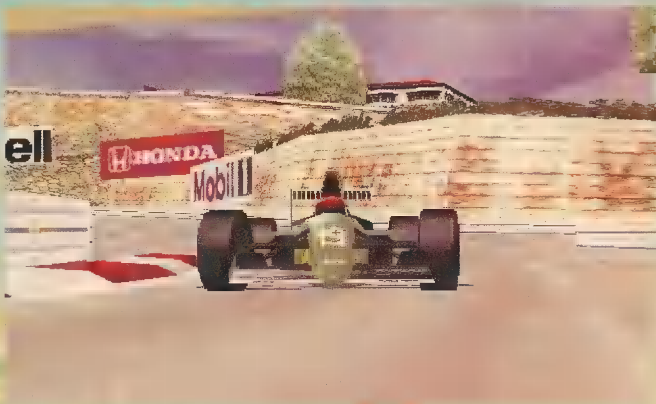
Sumując, Tomb Raider będzie trójwymiarową przygodówką z elementami gry platformowej, oglądaną z perspektywy trzeciej osoby. Jak na razie gra zapowiada się świetnie, miejmy tylko nadzieje, żeby te wszystkie udogodnienia nie odbiją się na naszej kieszeni, gdy będziemy zmuszeni podrasować jeszcze bardziej naszego peceta, aby móc w nią zagrać.

[illegible]

wydawca .... *Core Design*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *koniec roku*

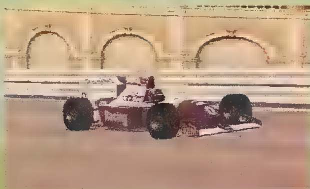
Grand Prix 2

Symulatorów wyścigów samochodowych jest zapewne więcej niż dni deszczowych w tegorocznych wakacjach. Sporo z nich dotyczy tego, co najbardziej lubią tygrysy – to znaczy wyścigów Formuły 1. W ścisłej czołówce tych symulatorów, o których nie zapomina się po kilku godzinach czy dniach – ulokowały się produkty Microprose. To właśnie ta firma wyznacza standardy jakościowe gier o zmaganiach bolidów Formuły 1. Pamiętacie zapewne pierwszy symulator GRAND PRIX FORMULA ONE wydany przez firmę Sida Meiera? Jeszcze dziś mamy w pamięci ten wysoki, przejmujący dźwięk silników i widzimy pędzącą wstęgę toru okoloną bandami, trybunami i boksami ekip technicznych. To było to!



Znakomitym uzupełnieniem tego symulatora był, wydany nieco później przez Microprose, GRAND PRIX MANAGER. Znakomity pomysł, świetna grafika i perfekcyjna realizacja, uplasowały go od razu na pozycji leadera tego gatunku menagerów. Powróćmy jednak do symulatorów wyścigów Formuły 1. Wymagania fanów rosły tu, w miarę coraz doskonalszych możliwości sprzętowych i nowych technik programowania. Poprzeczkę ustawiano coraz wyżej. Microprose – czując oddech konkurentów na plecach – przyspieszyła ponownie biegu i wykonała rzut na taśmę. W efekcie otrzymaliśmy niedawno jej najnowszy produkt – symulator Formuły GRAND PRIX 2. Wygląda na to, że Microprose poszukująca pilnie – od momentu wydania CIVILIZATION II – nowego sukcesu, tym razem trafiła w środek tarczy.

GRAND PRIX 2 to kolejne dziecko Geoffa Crammonda, legendarnego projektanta wspomnianej już FORMULA ONE. Poziom realizmu w FORMULA ONE

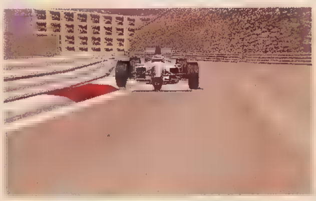


był tak wysoki, że zawodowi kierowcy wyścigowi wstępnie zapoznawali się z torami, korzystając właśnie z tego programu. W programie GRAND PRIX 2 Crammond po raz kolejny udowadnia, że jest w stanie stworzyć grę ustanawiającą nowe standardy. Z pewną przesadą można powiedzieć, że realizm GRAND PRIX 2 wprost nakłania grającego do szerokiego otwarcia okien po ukończonym wyścigu, aby wywietrzyć mieszkanie z zapachu wirtualnych spalin z silników wirtualnych bolidów. Realizm tego symulatora podbudowuje również oparcie gry na danych z sezonu mistrzowskiego 1994 roku. Do GRAND PRIX 2 włączono wszystkie prawdziwe drużyny, rzeczywistych kierowców, rzeczywiste samochody, silniki, trasy, wreszcie rzeczywisty regulamin wyścigów.

W pogoni za realizmem nie zapomniano na szczęście o pozostawieniu możliwości modelowania przez grającego technicznych charakterystyk bolidów. ***Można samemu dostroić swój wirtualny samochód. Resory, amortyzatory, docisk spojlerów, układ przełożeń, wysokość zawieszenia, zblokowanie hamulców, wszystkie te parametry można – w określonym przedziale wartości – zmieniać. Zmiany te będą miały odczuwalny wpływ na zachowanie i osiągi samochodu na torze (m.in. wstrząsy, zarzucanie, poślizgi).*** Bardziej precyzyjnie można będzie te efekty określić poprzez porównanie specjalnych wykresów analitycznych. To wielka radocha dla tych, którzy nie poprzestają na gotowym, którzy uwielbiają eksperymentować i majsterkować!

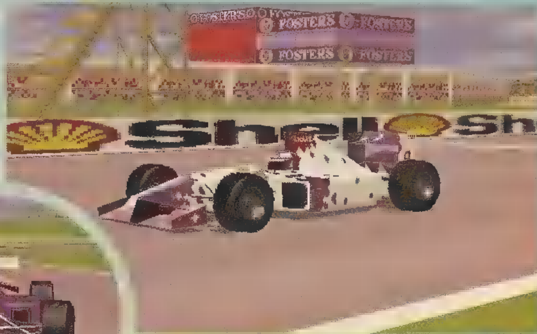
Mocną stroną GRAND PRIX 2 jest również grafika VGA. Jest w pełni teksturowana, elegancka i czytelna, nie udziwniona, operująca naturalnym światłocieniem. Zastosowano jeden z najlepszych systemów



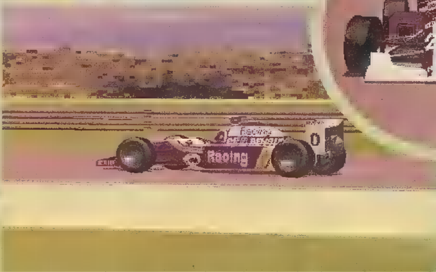
















projekcji trójwymiarowego krajobrazu, co jest decydujące [illegible] tego typu symulatorach. Już pierwszy rzut oka na deskę rozdzielczą upewnia o jej funkcjonalności i czytelności. Przy szybkości 300 km/godzinę w ciągu jednej sekundy przebywasz ponad 90 metrów. Tu [illegible] ma czasu na mozolne wyszukiwanie wzrokiem potrzebnej informacji! Ułatwia to bardzo centralny, ciekłokrystaliczny ekran podstawowych wskaźników, doskonale widoczny poprzez koło kierownicy. Jest on w dwóch wersjach: jazdy treningowo-kwalifikacyjnej i w wersji wyścigowej. Ten ostatni podaje: KM/MPH, czyli aktualną prędkość bolidu, FUEL LAPS – liczbę okrążeń, jaką możesz przejechać na zapasie paliwa w baku, POS – aktualną pozycję startową, LAP/OF – numer bieżącego okrążenia i całkowitej liczby okrążeń, CAR – numer startowy, wreszcie RUNNERS – liczbę samochodów biorących udział w wyścigu. Ekran wyświetla również komunikaty ekipy technicznej. Bardzo dobrze widoczny jest licznik obrotów, wskaźnik rzeczywistego oraz sugerowanego biegu. Uzupełniające informacje sygnalizują światełka czterech kontrolek ostrzegawczych. I to już wszystko, bo nie [illegible] czasu [illegible] kontemplowanie licznych wskaźników. Wygląd kokpitu psuje nieruchomość rysunku koła kierownicy, bez względu na [illegible] czy i jak nim obracamy. Można przypuszczać, że twórcy programu pragnęli w ten nieco dziwny sposób uniknąć eksponowania rysunku ruchu dłoni [illegible] kierownicy, co odrywałoby uwagę grającego od toru i ograniczało widoczność wskaźników kokpitu. Nie ma również wyboru melodii tła muzycznego, co nie wydaje się najszczęśliwszym pomysłem. Nie o muzyczkę jednak w końcu w tej grze chodzi!



Gra obsługiwana jest z klawiatury, joysticka lub z myszy. ***Interfejs [illegible] [illegible] i wygodny. [illegible] np. grę z klawiatury [illegible] [illegible] czynienia [illegible] z pięcioma podstawowymi [illegible] [illegible] [illegible]. [illegible] z kamery [illegible] [illegible]więć klawiszy.*** Opcje, takie jak np. automatyczna skrzynia biegów, automatyczne hamulce, samoczynne prostowanie wozu, odporność [illegible] uszkodzenia czy automatyczna przepustnica – obsługuje kolejnych dziewięć klawiszy. Trzeba w tym miejscu powiedzieć rzecz bardzo ważną. Samochód w GRAND PRIX 2 prowadzi się znakomicie. Układ kierowniczy i przepustnica gazu reagują prawdziwie, precyzyjnie i bezbłędnie. Nie napotkałem dotychczas równie precyzyjnej symulacji. Nawet jeśli posiadamy niewyszukaną jakościowo, standardową klawiaturę, program przeniesie nawet najdelikatniejsze muśnięcie klawiszy. Jeśli będziemy płynnie operować przyspieszeniem i kierownicą – nie ma mowy o wypadnięciu [illegible] toru, co inne symulatory wręcz wymuszały, doprowadząjąc graczy do szewskiej pasji. W menu jazdy dostępne są opcje: Quickrace – natychmiastowego wyścigu, Practice Any Circuit – treningu na dowolnym torze, Non-Championship Grand Prix – pojedynczego wyścigu nie należącego do cyklu mistrzostw oraz Championship Season – sezonu Mistrzostw Grand Prix. Gra oferuje 16 słynnych światowych torów wyścigowych Formuły 1, w tym m.in.: Interlagos w Sao Paulo, Pacific w Ti Aida, Monaco w Monte Carlo, Barcelonę, Silverstone, Montreal i Monzę. Każdy tor jest na życzenie dostępny, każdy zilustrowany miłą oku mapą topograficzną.

Oczywiście w grze istnieje możliwość zapisania najbardziej emocjonujących fragmentów wyścigu na dysku i oglądania ich później z różnych punktów obserwacyjnych. IPS Computer Group, który jest polskim dystrybutorem gry, tradycyjnie zadbał o wydanie eleganckiej i przejrzystej, polskojęzycznej instrukcji oraz dodatku technicznego. Cóż do tego wszystkiego dodać? Chyba to, że GRAND PRIX 2 będzie cennym nabytkiem dla każdego fana Formuły 1.

Reset

Samochód w GRAND PRIX 2 prowadzi się znakomicie. Układ kierowniczy i przepustnica gazu reagują prawdziwie, precyzyjnie i bezbłędnie. Nie napotkałem dotychczas równie precyzyjnej symulacji.

[illegible]	[illegible]
producent	MicroProse
data [illegible]	[illegible]
cena	134 00
dystrybucja	IPS/Licomp

[illegible]

PC-CD	PSX	SATURN	N64
DOSTĘPNA	NIE DOST.	NIE DOST.	NIE DOST.

92 PROCENT

Z niecierpliwością czekałem na ukazanie się na rynku nowego produktu EA SPORTS FIFA '96. Miał być (i jest) nowym rodzajem gry sportowej. Krótko mówiąc, chodzi tu o piłkę nożną, jednak po włączeniu FIFA '96 szybko okazuje się, że nie jest to zwykła gra, jest to raczej symulator piłki nożnej.



FIFA '96

W „FIFA" nie ma widoku poziomego czy pionowego, jest widok izometryczny, kamera nie chodzi od jednej strony do drugiej, ale także się obraca, żadna piłka nie była dotąd tak realistyczna. Jak to się mówi – początki są zawsze trudne i w tym przypadku reguła się sprawdza. W pierwszym meczu, w którym brałem udział, na boisku panował totalny chaos – nie wiedziałem co jest grane (poza tym, którzy zawodnicy są moi) waliłem w klawisze jak opętany, przełączałem się na innych graczy w drugim końcu boiska, gdy komputer strzelał mi bramkę. Lecz po krótkich praktykach, które oczywiście udostępnia program, doszedłem do wniosku, że trochę opanowania oraz zimnej krwi i sklejasz takie akcje, jakich nigdy w życiu nie zobaczysz.

„FIFA '96" daje nam możliwość rozgrywania spotkań jedenastoma państwami. Można powiedzieć „tylko tyle?", ale możemy też rozgrywać mecze ligami danych państw (i tu wielka szkoda, że nie ma polskiej ligi, ale Polska jako reprezentacja istnieje), co daje trochę więcej możliwości.

Rozgrywki możemy podzielić na spotkania towarzyskie, ligę, turniej, playoffy oraz praktykę (jeżeli można nazwać to rozgrywkami).

Dla tych, którzy preferują grę na klawiaturze, przedstawiam klawiszologię (takiej klawiszologii nie ma nawet „Mortal Kombat 3"). Dla użytkowników joysticków mam wiadomość: nie przychodźcie na klawiaturę z powodu trzech klawiszy – na joysticku robi się te same bajery kilka razy wygodniej. Trzeba tylko pamiętać, że aby uzyskać trzeci klawisz na joystiku, należy po prostu nacisnąć dwa klawisze naraz.

Nie poddawajcie się – patrząc na klawiszologię obok (w pełnym znaczeniu tego słowa) pamiętajcie, że praktyka czyni mistrza.

Na koniec małe podsumowanie graficzne – „FIFA '96" nie ma konkurentów pod względem graficznym, jak i pod względem dźwiękowym. Odgłosy stadionu są bardzo realistyczne, że już nie wspomnę o głosie komentatora, który komentuje całe spotkanie. Komentator mówi coraz szybciej i bardziej podnieconym tonem wraz z rozwojem akcji, podziwia piękne zagrania, ale także krytykuje i komentuje podania, wymienia nazwiska (powiem, że miło było posłuchać komentatora podczas meczu z udziałem Polski, gdzie można było usłyszeć polskie nazwiska wypowiadane łamaną polszczyzną).

Dla mnie „FIFA '96", podobnie jak i dla innych fanów piłki nożnej, jest The Best.

Adam Ławcewicz



W TRAKCIE GRY

1. **[illegible]**
Spacja=D, Alt=S, Ctrl=A
2. **Początek Gry**
Podanie do kolegi SPACJA + ALT lub CTRL
3. **Atak**
Prowadzenie piłki KLAWISZE STRZAŁEK
Podanie piłki ALT + STRZAŁKA
Lob (wysoki łuk. CTRL lub A
Lob (niski łuk. ALT + CTRL
Strzał SPACJA lub D
Podbicie i strzał puknij ALT + STRZAŁKA
Przerzucenie SPACJA + ALT
Sprint przytrzymaj SPACJĘ + CTRL, ALT lub W
Strzał z półobrotu SPACJA + CTRL
Piłka podkręcona STRZAŁKI LEWO/PRAWO
Strzał szczupakiem CTRL (w pobliżu bramki.
Strzał z pierwszej piłki CTRL (daleko od bramki.
4. **Obrona**
Przytrzymanie za łokieć ALT (blisko zawodnika.
Popchnięcie SPACJA + ALT
Wślizg CTRL
Przełączenie gracza ALT
5. **Piłka w powietrzu**
Główka, wolej lub przewrotka CTRL
Przełączenie gracza ALT

PRZERWA W GRZE

1. **Rzut rożny / Wyrzut z autu / Rzut wolny**
Lob CTRL + STRZAŁKA
Podanie ALT + STRZAŁKA
Obrót kamery (gracza. ALT (tryb wycofania piłki.
Ustawienie celownika STRZAŁKA
Ustawienie piłki SPACJA + STRZAŁKA
Wybicie piłki CTRL
2. **Rzut rożny / Wyrzut z autu / Rzut wolny**
Lob do gracza wycofującego piłkę CTRL
Podanie do gracza wycofującego piłkę ALT + STRZAŁKA
3. **Tryb podawania do tyłu [illegible] piłki.**
Przejście do trybu wycofywania po podaniu CTRL
Wycofywanie CTRL
Strzał do tyłu przycisk 2

BRAMKARZ

1. **[illegible]**
Rzucenie się i wyłapanie piłki SPACJA + ALT lub CTRL + STRZAŁKA
2. **Piłka u bramkarza**
Wyrzut / Wybicie piłki SPACJA lub CTRL
Obrót kamery (gracza. CTRL (tryb wycofywania piłki.
Ustawienie celownika STRZAŁKA

OBRAZY Z KAMER

F1 Kamera odległa
F2 Kamera na linii bocznej
F3 Kamera stacjonarna
F4 Kamera na linii końcowej
F5 Kamera na stadionie
F6 Kamera na ramieniu
F7 Kamera na piłkę
F8 Włączenie / Wyłączenie dźwięku

MODEM

F9 Tryb „Chat"
F10 Przerwanie połączenia

INNE

1 Sterowanie
2 Rozstawienie
3 Formacja
4 Strategia
5 Wymiana zawodnika
6 Statystyki
0 Opcje
R Powtórka
G Podsumowanie wyników
F Podsumowanie fauli
_ Mniejszy ekran
= Większy ekran
0 Cały ekran
H Zmiana rozdzielczości
C Włączenie / Wyłączenie zegara
N Nazwa lub numer gracza
F11 Wyjście do DOS-u

Moim zdaniem chłopaki z EA SPORTS dali z siebie wszystko oraz pokazali, jak można zrobić naprawdę świetną piłkę.

wydawca	Electronic Arts
producent	EA Sports
data wydania	Styczeń '96
cena	134.00
dystrybucja	IPS/Licomp
wymagania techniczne	486DX2, SVGA, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB

PC-CD DOSTĘPNA | PSX DOSTĘPNA | SATURN NIE DOST. | N64 NIE DOST.

uwagi

90 PROCENT

Daley Thompson's World Class Decathlon







Zapewne niektórzy Czytelnicy pamiętają jeszcze [illegible] z komputerów 8-bitowych, kiedy [illegible] [illegible] święcił [illegible] sukcesy i był niedoścignio[illegible] [illegible] [illegible] [illegible] innych gier sportowych. Charakteryzował się, jak [illegible] [illegible] czasy, znakomitą grafiką [illegible] niebywałą wręcz grywalnością.

Jesteśmy już kilka dni po zakończeniu Olimpiady w Atlancie, wielkiego międzynarodowego święta sportu. Wiadomo powszechnie, że igrzyska to ogromny pole do popisu dla różnych firm, dlatego starają się one jak najlepiej wykorzystać ten czas. Produkują przeróżne rzeczy, które właśnie podczas Olimpiady mają największe szanse osiągnięcia sukcesu. Dzieje się tak też oczywiście w branży gier komputerowych, a najlepszym przykładem jest produkt Interactive Magic zatytułowany bardziej barokowo niż jego dawny poprzednik z Commodore i ZX Spectrum – Daley Thompson's World Class Decathlon.

Gierka, o której mowa, mieni się być wiernym odzwierciedleniem jednej z najcięższych konkurencji sportowych – dziesięcioboju. Jak wyczerpujące są to zawody, mieliśmy okazję widzieć nie tak dawno, podczas Olimpiady. Konkurencja ta rozgrywana „na raty"– to znaczy w ciagu dwóch dni – stawia przed zawodnikami ogromne wymagania. Sportowiec musi łączyć w sobie cechy prawdziwego gladiatora – powinien być wytrzymały, silny, szybki i zwinny. Inni nie mają żadnych szans.

Uruchamiając Decathlon wiele się spodziewałem po tej grze, tym bardziej, że znane mi były zapowiedzi i kampania reklamowa firmy. Instalacja przebiega bezproblemowo, lecz przewidziana jest tylko w środowisku Windows 95. Niby w porządku, gdyż ten system operacyjny jest już prawie powszechny, jednak całość psuje małe niedociągnięcie. Otóż zwyczajnie nie da się otworzyć okna jako ekranu, więc musimy się zadowolić rozgrywką w dużym co prawda oknie całoekranowym, ale jednak ograniczonym ramkami, co jest nieco drażniące. ***[illegible] człowiek, którego [illegible] programu: Daley Thompson – [illegible] dziesięcio[illegible]*** Odtąd prawie na każdym kroku będziemy spotykali sympatycznego Murzyna, gdyż niejako z urzędu, zostaje on naszym trenerem. Menu główne jest pomyślane bardzo dobrze. Znajdujemy się w szatni zawodników, gdzie możemy stworzyć od podstaw sportowca (trzy poziomy zaawansowania), ustawić opcje gry (muzyka itp.), przejść do obszernej bazy danych dotyczącej naszego trenera, jego życiorysu, osiągnięć oraz w końcu rozpocząć zawody. Należy przy tym pamiętać, że wyniki uzyskiwane na początku są – delikatnie mówiąc – mierne, ale z czasem ulegają poprawie. Jeżeli jesteśmy już przy zawodach, to warto zaznaczyć, że możemy rozgrywać pojedyncze turniej lub cały sezon, składający się z 10 startów w różnych miastach świata. Niestety stadiony, na których przyjdzie nam się potykać, niczym się nie różnią od siebie, choć przenosimy się z miejsca na miejsce. Obsługa gry została uproszczona maksymalnie. Posługujemy się myszą – jej lewym klawiszem, a czasem też prawym. Rozgrywka też została uproszczona tak bardzo, jak tylko było możliwe, ale o tym za chwilę. Przed i po każdej konkurencji nasz trener udziela nam kilku cennych uwag, choćby takich jak podstawowe informacje o dyscyplinie.



Zaczynamy od sprintu na 100 m, potem jest skok w dal, pchnięcie kulą, skok wzwyż i bieg na 400 m. Po tych konkurencjach następuje przerwa jednodniowa, która w praktyce oznacza wyjście do szatni, z możliwością natychmiastowego powrotu. Druga seria dyscyplin to: 110 m przez płotki, rzut dyskiem, skok o tyczce, rzut oszczepem i bieg na 1500 m. Niektóre konkurencje pomyślane są z głową, inne natomiast rażą głupotą programistów. Wspominałem o uproszczeniu rozgrywki. Otóż polega to na tym, że we wszystkich konkurencjach, oprócz trzech biegów, komputer wykonuje za nas większość pracy – sam bierze rozbieg, a naszym zadaniem jest tylko w odpowiednim momencie nacisnąć przycisk myszki. W biegu jest tylko trochę lepiej. Startujemy i bieg kontynuujemy, trzymając klawisz myszki. A gdzie te czasy, kiedy wywijało się joyem aż wióry z niego leciały? Cóż jeszcze. Ważnym elementem jest ogólna wytrzymałość, jednak w takich konkurencjach, jak skok wzwyż i o tyczce, tracimy całe zapasy energii i w efekcie, gdy biegniemy na 1500 m, to przeciwnicy dublują nas niemiłosiernie, a bieg trwa ponad 6 minut. Gdzie tu sens, doprawdy nie wiem. Mógłbym się jeszcze czepiać, ale nie zrobię tego. Dlaczego? A dlatego, że w sumie po paru dniach jakoś inaczej spojrzałem na tę grę, tak iż stwierdziłem, że nie jest taka zła. Biegam, skaczę, rzucam i robię to coraz lepiej. Po prostu trening czyni mistrza. Przyzwyczaiłem się już to tych błędów i jakoś daję sobie z nimi radę. Pociesza mnie za to animacja postaci, która jest zrobiona przyzwoicie, choć grafika stoi na przeciętnym poziomie. Muzyki ni w ząb, tylko odgłosy ze stadionu, ale monotonne i ciągle się powtarzają. Samemu grać na początku nie polecam, lepiej dorwać jakiegoś kumpla (dzięki Górko za tyle czasu mi poświęconego), wtedy gra naprawdę nabiera rumieńców. Inaczej szybko się zniechęcicie.

Eldgar

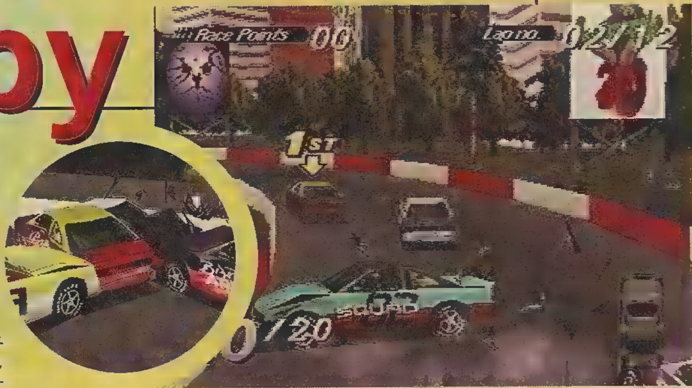
wydawca	[illegible]
producent	Dallas Multimedia
[illegible]	[illegible]
cena	110.00
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
	[illegible]

PC-CD DOSTĘPNA | PSX NIE DOST. | SATURN NIE DOST. | N64 NIE DOST.

80 PROCENT

Samemu grać na początku nie polecam, lepiej dorwać jakiegoś kumpla, wtedy gra naprawdę nabiera rumieńców.

Destruction Derby



Posiadacze PC doczekali się wreszcie konwersji z PlayStation nietypowych wyścigów samochodowych. Specjalnie dla Was, nasz redakcyjny spec od samochodówek staranował setki aut i uczestniczył w groźnych karambolach.

Witam Państwa na kolejnym wyścigu kraksiarskim. Przypominam, że walka o tytuł mistrzowski rozegra się właśnie dzisiaj, gdyż trzej zawodnicy – Edek Żyleta, Józek Wentyl i Czesiek Guma mają taką samą liczbę punktów. Spoglądam na zegar, trzy sekundy..., dwie..., jedna... i ruszyli! Już na pierwszym zakręcie dochodzi do ostrego starcia. Edek Żyleta traci lewe drzwi, ale nadal pozostaje na czele. Zaraz za nim gonią Kazik Ścikawka i Mietek Podnietek. Wentyl i Guma pozostają w tyle, ale mam nadzieję, że odrobią zaległości. Kolejny zakręt... Aj, szkoda że państwo tego nie widzieli – Maniek Grzybek został wypchnięty za tor i chyba możemy już o nim zapomnieć.

Patrzę na koniec stawki – tam jakaś kotłowanina... dwa samochody stoją w ogniu, technicy wynoszą ciała... Ale mniejsza z tym, bo oto przed nami długa prosta. Oho – stoją na niej trzy uszkodzone wozy. Edek chyba to zauważył... rozpędza się... aaaach, alež to było uderzenie!!! Szczątki koroserii latają w powietrzu, publika szaleje. Patrzę w stronę stolika sędziów... Tak, proszę państwa!! Za to czyste zagranie nie-fair jury przyznaje jednogłośnie dodatkowo 10 punktów dla Edka...

Mniej więcej takie atrakcje serwuje nam najnowsza gra Psygnosis – Destruction Derby. Ta zasłużona na rynku Amigi firma, obecnie produkująca hity na PSX, próbuje dołączyć się tą grą do wielkiego boomu wyścigów samochodowych na PC. Destruction Derby to czysta konwersja gry Demolish'em Derby z wyżej wymienionej konsoli.



Możemy się ścigać na cztery różne sposoby – na miejsca, na punkty, w derby i na czas. Od razu pragnę wspomnieć, że punkty w tej grze przyznawane są za rozbijanie przeciwników (specjalna premia za obrócenie gościa o 360 stopni). Oczywiście najczęściej wybierane i dostarczające najwięcej radości są derby. Zawodnicy zostają rozmieszczeni na okrągłej arenie i rozbijają się tam, aż do ostatniej kropli smaru.

Pole walki obserwujemy z trzech różnych widoków. Grafika jest dość dobra. Otoczenie toru – drzewka, budynki, trybuny – wykonane jest starannie i na jego monotonię nie można narzekać. Samochody, mimo że wszystkie jednakowego kształtu, są ciekawie malowane (dla każdego zawodnika inaczej), ale oczywiście najwięcej emocji wzbudza fakt, że każde zderzenie pozostawia na nich swój ślad. Po kilku okrążeniach mamy więc powgniatane boki, stłuczone reflektory, odsłonięty silnik, czasem nawet dymiącą chłodnicę, a zniszczone resztki (i wraki) leżą gdzieś na trasie. Każda kraksa jest bardzo widowiskowa – latające szczątki, wirujące pojazdy, dym spod kół – YEAH – tego właśnie brakowało w Screamerze. Ogólnego zauroczenia grafiką nie psuje nawet fakt, że tło w niektórych momentach, np. w stadionie derby, wygląda jak tapeta – aż widać załamania na rogach.

Muzyka jest jałowa – coś tam sobie brzdąka. Dźwięki są dobre (nie ma problemów z Gravisem) – oprócz standardowego zestawu łupów, bumów i pisków jest jeszcze komentator, rzucający teksty w stylu „do boju chłopcze" lub „łaaał, ale rąbnął" oraz wrzaski innych kierowców.

A teraz coś o grywalności, bo to jest właśnie największa zaleta gry. Chyba nie muszę nikogo przekonywać o tym, jak wielką przyjemnością jest rąbnięcie samochodem w drugi – z prędkością 120 km/h. Możemy spokojnie obejrzeć, jak frajer obraca się, sypiąc kawałkami szkła i stali. Dlatego też Destruction Derby może pełnić rolę swoistego Dooma dla kierowców, który pozwoli im się wyżyć. Wiem to na przykładzie swojej rodzinki – przez tydzień zza drzwi pokoju komputerowego dobiegały odgłosy stłuczek i karamboli, kiedy to ja, tato i młodszy brat próbowaliśmy bić coraz to nowe rekordy w punktach i liczbie rozbitych wozów.

Jako recenzent muszę wspomnieć i o wadach tej gry. Przyznaję, że jak na produkt końca XX wieku Destruction Derby wygląda dość skromnie. Brak takich bajerów, jak SVGA czy filmiki w podwyższonej rozdzielczości da się jeszcze przeżyć, ale liczba tras – sześć – to już prawdziwy skandal. Jednak największą niespodziankę przeżyjemy, chcąc grać w derby-mistrzostwach, gdy okaże się, że kolejne wyścigi odbywają się cały czas na tym samym stadionie. Na nadmiar samochodów, którymi jeździmy, też nie można narzekać. Drugą poważną wadą, jest to, że gra się dość szybko nudzi – po tygodniu intensywnego grania mamy już w kieszeni zwycięstwa na wszystkich możliwych trasach i poziomach trudności i... co dalej? Na półkę? Niekoniecznie, bo Destruction Derby jest grą, do której po pewnym czasie z przyjemnością się wraca. Ot tak, żeby trochę sobie poszaleć.

Reasumując, uważam że jest to dobra gra. Z pewnością nie dorównuje Need For Speed czy Screamerowi, ale na liście PeCetowych wyścigów plasuje się zaraz za nimi. Rewelacyjna grafika i grywalność sprawiają, że zabawa jest przednia. Każdy szanujący się komputerowy kierowca powinien mieć tę grę w domu, chociażby ze względu na jej oryginalność.

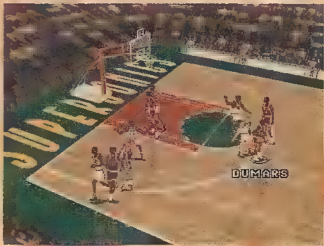
Piotres

wydawca	Psygnosis
producent	Psygnosis
data wydania	Czerwiec 96
cena	112.00
dystrybucja	CD Projekt
wymagania techniczne	486DX2, VGA 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

PC-CD	PSX	SATURN	N64
DOSTĘPNA	DOSTĘPNA	NIE DOST.	NIE DOST.

85 PROCENT

Destruction Derby to gra dobra. Z pewnością nie dorównuje Need For Speed czy Screamerowi, ale na liście PeCetowych wyścigów plasuje się zaraz za nimi.







NBA Live 96

NBA Live 96 wyznacza zupełnie nowy trend w dziedzinie gier o tematyce koszykarskiej. Mnie ta pozycja niezwykle urzekła. Chcesz wiedzieć dlaczego? Zaraz otrzymasz odpowiedź na wszystkie nurtujące Cię pytania.

Do rozgrywki wybrać możemy cały sezon regularny, play-offs, pojedynczy mecz i spotkanie All-Stars. Dzięki trzem stopniom trudności – rookie, starter i all-star, możemy wybrać poziom, na którym będziemy się czuli najpewniej. Najwyższy z nich przeznaczony jest dla prawdziwych twardzieli. Zdefiniować możemy wszystko. Począwszy od wyboru drużyny, których jest – tak jak w NBA – 29, plus dwa teamy gwiazd i cztery puste do dowolnego kreowania. Dostępni są też prawie wszyscy zawodnicy najlepszej ligi świata. Piszę prawie, gdyż NBA to wielki biznes i co chwilę następują zmiany kadrowe. Każda z drużyn ma pewne elementy, które ją najlepiej charakteryzują. Są to rzuty, zbiórki i kontrola piłki. Czynniki te zależne są od tego, jakim składem dysponujemy. Jeżeli mamy w drużynie uznane nazwiska, to wartość zespołu wzrasta niewymiernie. Niestety nie jest to też regułą, gdyż są teamy, które pomimo silnego składu prezentują się marnie. Jeżeli chodzi o samą rozgrywkę, to zrobiona jest dość dobrze. Przed każdym meczem pokazuje nam się widoczek miasta, z którego drużyną będziemy walczyć, podstawowe informacje o przeciwniku, a także wyjściowe składy obu zespołów. Gdy już znajdziemy się na parkiecie, to zwyczajnie musimy walczyć o piłkę. Na samym początku trzeba się trochę przyzwyczaić do sterowania postaciami. Zawodnicy sprawiają bowiem wrażenie, jakby ślizgali się na lodzie, a nie biegali po boisku. Do obsługi gracza przewidziano klawiaturę, joystick i mysz. Nie polecam tej ostatniej, zachęcam zaś do korzystania z klawiatury. ***Kierowani przez gracze robią to wszystko, co powinni: kozłują piłkę, podają ją do partnerów w przedziwny sposób: za plecami, oburącz, efektownie padają na parkiet i, co najważniejsze, dają super paczki.*** Nieistotne, z której strony atakują kosz, zawsze robią to bardzo efektownie: przodem, od tyłu, z linii rzutów wolnych, z obrotem 360 stopni czy też tzw. wind mill. W przerwach pomiędzy kwartami pokazywane są szczegółowe statystyki zespołu i zawodników w poszczególnych elementach rozgrywki, m.in. zbiórki, asysty, faule itd. W połowie meczu pojawia się też mały konkurs. Trzeba odpowiedzieć na jakieś pytanie, z reguły dotyczące historii NBA. Jest to bardzo ciekawe i miłe urozmaicenie rozgrywek.

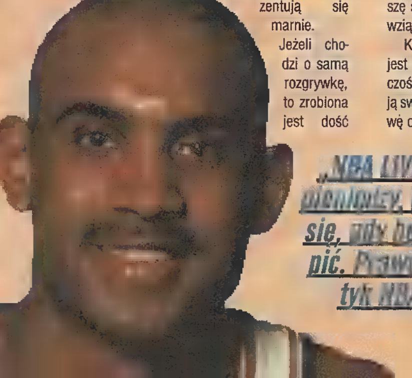
W programie istnieje opcja transferów i dowolnie możemy wymieniać sobie zawodników między klubami. Nie dopracowano jednak tego elementu, gdyż proszę sobie wyobrazić, że za jakiegoś leszcza możemy wziąć super gwiazdę.

Kilka słów o stronie graficznej i muzycznej. Grafika jest bardzo dobra - utalać ilość szczegółów i rozdzielczość. Sylwetki zawodników rzeczywiście przypominają swe odpowiedniki z NBA. Mają różne postury i budowę ciała. Bez problemu można rozpoznać poszczególnych graczy. Vlade Divac ma brodę, Cliff Robinson opaskę na głowie, a Dennis Rodman zmienia fryzury, jak rękawiczki. Dźwięk jest bardzo fajny, gra muzyczka nieco skoczna, słychać odgłos kozłowanej piłki, skrzypienia obuwia, spiker podaje podstawowe informacje, a tłum wiwatuje.

Dopatrzyłem się paru błędów, które mnie osobiście denerwują, lecz tak naprawdę nie wpływają na ogólną ocenę gry. Są to: spychanie zawodników do linii końcowych, częste nieodgwizdywanie fauli ofensywnych i w ogóle mniejsza liczba fauli komputera niż naszych, oraz niewykonywanie przez zawodników kroków. Albo jestem jakiś down, albo nie wiem co. Nigdy nie udało mi się popełnić tego przewinienia. Jeżeli ktoś z Was kiedyś będzie wiedział, jak się to robi, niech da znać. Dziękuję.

Cóż jeszcze można powiedzieć. „NBA LIVE 96" to naprawdę świetna gra i nic nie może zmienić mojej opinii. Ma wszystko, co tego typu program powinien mieć: dużo statystyk, opcji, bazę danych, a przede wszystkim grywalność, co ja piszę – SUPER grywalność. Zabawa jest po prostu przednia. „NBA LIVE 96" warta jest każdych pieniędzy, dlatego nie zastanawiajcie się, gdy będziecie mieli okazję ją kupić. Prawdziwy bowiem kibic i fanatyk NBA musi tę grę posiadać! To jak „CIVILIZATION" dla strategów, czy „ISHAR" dla miłośników RPG. Czym są te tytuły, nie muszę wyjaśniać. Taka jest też „NBA LIVE 96".

Eldgar

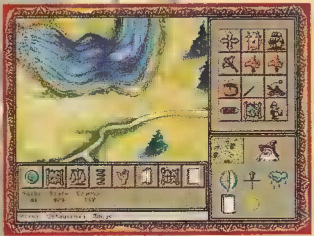


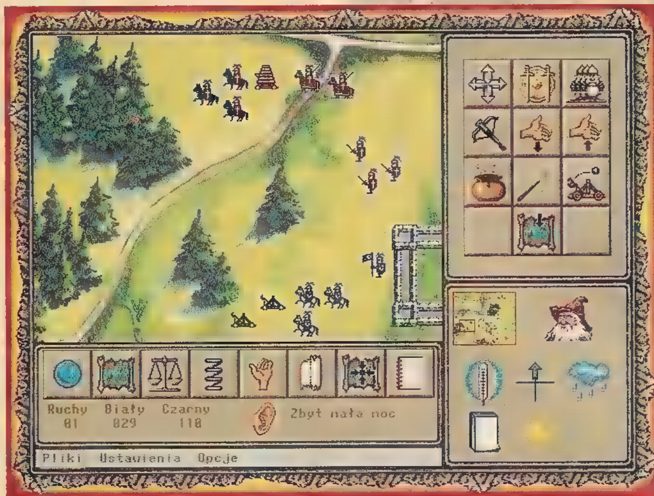
„NBA LIVE 96" warta jest każdych pieniędzy, dlatego nie zastanawiajcie się, gdy będziecie mieli okazję ją kupić. Prawdziwy bowiem kibic i fanatyk NBA musi tę grę posiadać!

wydawca	Electronic Arts
producent	EA Sports
data wydania	Czerwiec 96
cena	134 20
dystrybucja	IPS/Licomp
wymagania techniczne	486DX2
SVGA, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB	

PC CD DOSTĘPNA | PSX DOSTĘPNA | SATURN NIE DOST. | N64 NIE DOST.

95 PROCENT





▲ Sielski obrazek niezbyt znowu takiej sielskiej krainy.
► Scena bitewna: Czarni-Biali 3:0.

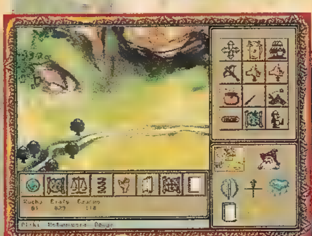
Po odpaleniu gry „Bastion" czeka [illegible] ładne, animowane intro. Kiedy kończy się wstęp, pojawiają się opcje typowe dla tego typu gier, takie jak: głośność muzyki, rodzaj rozgrywki, wybór strony, którą będzie się grało. Po ustawieniu wszystkich parametrów przechodzi się do samej gry.

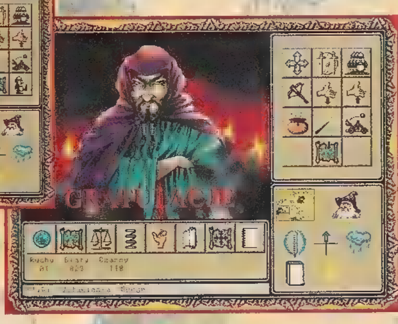
Bastion

Rozgrywkę rozpoczyna się, wystawiając własne jednostki na mapie, niestety jest to istny horror. Najpierw trzeba znaleźć miejsce, w którym można postawić żołnierzy – zajmuje to sporo czasu i trzeba się nieźle nalatać po całej mapie. Samo wystawianie armii jest czasochłonne, zabiera wiele tur (w jednej turze można wystawić tylko kilka jednostek), co obniża już przyjemność grania. Każdą bitwę trzeba różnie rozgrywać, ponieważ każda ma właściwie inny cel, może to być: obrona lub zdobycie zamku, wybicie wrogich jednostek, zabicie wyznaczonej jednostki. Na prawdziwą walkę trzeba, niestety, długo czekać, dotarcie do wroga jest naprawdę wyczynem, a cierpliwość trzeba mieć przy tym też niezłą. W czasie jednej tury można wydać tylko jeden rodzaj rozkazu, ograniczonej liczbie jednostek. Można szału dostać, kiedy przesuwa się swoją np. dziesięciojednostkową armię na odległość pięćdziesięciu pól, mogąc poruszyć się jedynie czterema lub pięcioma postaciami o trzy pola w czasie jednej tury. Samo wydawanie rozkazów jest dosyć proste, wystarczy wcisnąć ikonkę danej czynności, a następnie jednostkę, która ma dany rozkaz wykonać. Grafika i muzyka ratują trochę całą grę, szkoda tylko, że brakuje efektów dźwiękowych. Mapy, na których odbywają się bitwy, są zróżnicowane graficznie. Na jednej mapie często występują obok siebie lasy, pustynie, rzeki, a także zamki czy mosty. Ikonki jednostek różnią się między sobą, co zasługuje na uwagę, ponieważ w grze występuje podział na różne rasy i typy oddziałów. ***Każda z walczących stron posiada podobne formacje bojowe, lecz nie ma do dyspozycji wszystkich występujących ras, np. biała strona może sterować elfimi łucznikami, ale nigdy nie będzie mogła walczyć goblinami.*** Każda jednostka ma własnego dowódcę, od którego zależy sprawność bojowa, morale i możliwość rzucania czarów. W miarę kolejnych wygranych potyczek wzrasta bojowe doświadczenie jednostek, a im jest ono wyższe, tym skuteczniej likwidowane są wrogie siły. Każdy dowódca może rzucać czary, jeśli ma wystarczającą liczbę punktów magicznych. Jest kilka rodzajów czarów – od ofensywnych po defensywne. Bardzo przydatnym czarem jest uzdrawianie – dzięki niemu nie tylko leczymy, ale i pośrednio szkolimy swoje oddziały. O wyniku walki informuje nas komunikat typu: „atak zwyciężył, obrona poniosła straty" lub „strzał niecelny". Potyczki w otwartym polu i w zamku prawie niczym się nie różnią.

„Bastion" niestety nadaje się chyba tylko dla uzależnionych fanatyków gier komputerowych, ponieważ przeciętny miłośnik strategii szybko się tą pozycją znudzi. Gra ta byłaby na pewno dobrym produktem, gdyby autorzy zwiększyli przyjemność z grania, dodali efekty dźwiękowe i ulepszyli np. sposób poruszania się jednostek (podział planszy na sektory, pola). Z przykrością muszę stwierdzić, że „Bastion" jest bardzo słabym produktem – wystarczy go porównać z podobnymi tematycznie grami, nawet tymi starszymi. Gra dostępna jest na dyskietkach lub na CD (niczym się nie różnią!). Mam nadzieję, że firma Avalon weźmie sobie do serca te słowa krytyki, ma przecież ugruntowaną pozycję na naszym rynku, a ta opinia może ulec zmianie, jeżeli ilość nie będzie przechodzić w jakość.

Agnes





▲ To samo co wyżej [illegible] screenów [illegible].
► Tym [illegible] zwyciężyła [illegible] strona mocy.

Gra ta byłaby na pewno dobrym produktem, gdyby autorzy zwiększyli przyjemność z grania, dodali efekty dźwiękowe i ulepszyli np. sposób poruszania się jednostek.

wydawca	Avalon
producent	Avalon
data wydania	Marzec 96
cena	58.00
dystrybucja	Avalon
wymagania techniczne	386SX, VGA, 4MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

PC-CD DOSTĘPNA | PSX NIE DOST. | SATURN NIE DOST. | N64 NIE DOST.

uwagi: Istnieje również wersja dyskietkowa (6 HD)

55 PROCENT

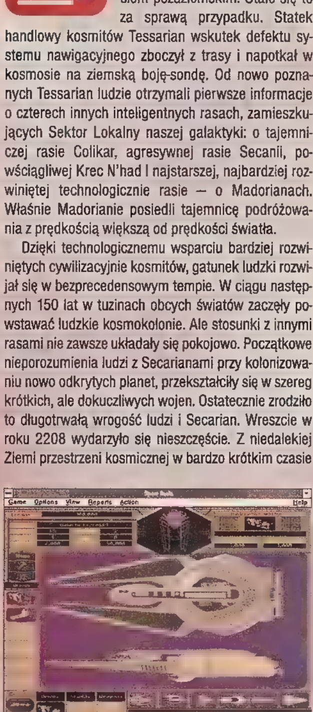
Space Bucks



„SPACE BUGS" to ciekawa w formie gra strategiczna o tworzeniu potężnej transgalaktycznej organizacji spedycyjno-handlowej.

Akcja gry rozpoczyna się w roku 2250 naszej ery. W pierwszej połowie XXI wieku ludzkość nawiązała kontakt z inteligentnym życiem pozaziemskim. Stało się to za sprawą przypadku. Statek handlowy kosmitów Tessarian wskutek defektu systemu nawigacyjnego zboczył z trasy i napotkał w kosmosie na ziemską boję-sondę. Od nowo poznanych Tessarian ludzie otrzymali pierwsze informacje o czterech innych inteligentnych rasach, zamieszkujących Sektor Lokalny naszej galaktyki: o tajemniczej rasie Colikar, agresywnej rasie Secanii, powściągliwej Krec N'had I najstarszej, najbardziej rozwiniętej technologicznie rasie – o Madorianach. Właśnie Madorianie posiedli tajemnicę podróżowania z prędkością większą od prędkości światła.

Dzięki technologicznemu wsparciu bardziej rozwiniętych cywilizacyjnie kosmitów, gatunek ludzki rozwijał się w bezprecedensowym tempie. W ciągu następnych 150 lat w tuzinach obcych światów zaczęły powstawać ludzkie kosmokolonie. Ale stosunki z innymi rasami nie zawsze układały się pokojowo. Początkowe nieporozumienia ludzi z Secarianami przy kolonizowaniu nowo odkrytych planet, przekształciły się w szereg krótkich, ale dokuczliwych wojen. Ostatecznie zrodziło to długotrwałą wrogość ludzi i Secarian. Wreszcie w roku 2208 wydarzyło się nieszczęście. Z niedalekiej Ziemi przestrzeni kosmicznej w bardzo krótkim czasie znikła z galaktyki cała rasa Madorian. Kilku Madorian, z którymi udało się nawiązać w ostatnim momencie radiowy kontakt, krótko i tajemniczo stwierdziło, że „rasa ich znalazła drogę do innego poziomu" i że tam właśnie się udają. Ta wiadomość wywołała przerażenie wśród pozostałych ras. Wynikało to z faktu, że tylko Madorianie znali technologię produkcji napędów szybszych od światła (FTL – faster-than-light) i tylko oni byli ich dostawcami oraz serwisantami. Naukowcy wszystkich pozostałych ras podjęli wysiłki nad odkryciem tajemnicy produkcji napędów FTL – jednakże bez skutku. W ciągu kilku zaledwie lat wszystkie eksploatowane napędy FTL zużyły się. Rasy, o których wspominamy, zostały praktycznie pozbawione możliwości kontaktowania się między sobą, a zatem i możliwości współpracy, kooperacji I wymiany handlowej. Zadecydowały o tym naturalnie kolosalne, dzielące je od siebie kosmiczne odległości, niepokonywalne na konwencjonalnych napędach.





Jednakże cywilizacje postanowiły się nie poddawać. Wiedziano przecież, że loty za pomocą napędów FTL można było realizować. Rozwiązanie sekretu ich produkcji było tylko kwestią środków i czasu. W 42 lata po zniknięciu Madorian, tajemnica napędów FTL została ponownie odkryta i podróżowanie między odległymi rasami stało się znowu możliwe. W takich to warunkach przystępujesz do akcji w grze. Jednym z najważniejszych kroków na drodze powrotu do pełnej międzygwiezdnej cywilizacji jest wyznaczenie stałych szlaków handlowych pomiędzy światami. Jesteś założycielem spółki handlowej działającej na tym polu.

Rozpoczynasz jako międzygwiezdny kupiec i spedytor tylko z jednym kosmolotem i z jednym kosmoportem na rodzimej planecie. Dysponujesz określonym kapitałem początkowym i będziesz starał się powołać w galaktyce największe i najlepsze imperium transportowe, zanim nadejdzie rok 2500. Twoja spółka będzie miała różne źródła przychodów: dochody ze handlu, wyprzedaż aktywów, pożyczki bankowe, odsetki z pieniędzy ulokowanych w bankach, sprzedaż akcji swej spółki czy zyski z inwestycji na różnych planetach.

Już z tego widać, że zwolennicy gier strategii ekonomicznej będą mieli pełne ręce roboty. Ale w Space Bugs, dzieje się tak jak w życiu, a w życiu nic nie przychodzi bez walki...

Czasem Twoje statki zostaną zaatakowane przez kosmicznych piratów, szukających łupów lub przez statek wojenny – jeśli znajdą się w strefie działań wojennych. Kiedy to nastąpi, kapitan takiego statku natychmiast nawiąże kontakt z Tobą, abyś podjął stosowne decyzje. Będziesz wtedy mógł podjąć walkę, próbować ucieczki, zaproponować okup lub po prostu poddać się.

Tyle o treści gry. Jej sugestywna, dobra i czytelna grafika sprawia, że stwarza ona odpowiedni nastrój. Dobre wrażenie osłabia nieco interfejs, który mógłby być bardziej przejrzysty I nieco prostszy. Dla tych, którzy lubią uprawiać strategię ekonomiczną i wojenną – Space Bugs będzie właściwą grą.

Reset

PC-CD DOSTĘPNA | PSX NIE DOST. | SATURN NIE DOST. | N64 NIE DOST.

uwagi

85

Dobre wrażenie osłabia nieco interfejs, który mógłby być bardziej przejrzysty i nieco prostszy. Dla tych, którzy lubią uprawiać strategię.

Chronicles of the Sword



Król Artur [illegible] legendarny przywódca Celtów, który walczył [illegible] V-VI wieku z inwazją anglosaską. Był przywódcą znakomitej drużyny zwanej Rycerzami Okrągłego Stołu. Wiemy, że stoczył bitwę [illegible] Camlann, że otrzymał tytuł [illegible] Britannorum, jednak ponadto nie-[illegible] więcej.



Osoba króla Artura nadal inspiruje twórców filmów i autorów książek. Gra Chronicles of the Sword wydana niedawno przez Psygnosis jest najnowszą próbą przedstawienia tej niezwykle barwnej postaci.

Chronicles of the Sword przenoszą nas w ową odległą epokę, w baśniowy świat, w którym rycerze bez skazy walczą przeciwko potężnej czarodziejce, jej słudze – wampirowi Ragnarowi i jego świcie – faeriom i skeletonom. Gra w sugestywny sposób umożliwia dołączenie do królewskiej drużyny, zezwala na kształtowanie działaniami grającego biegu wydarzeń tej barwnej sagi.

Jest rok 420 po narodzeniu Chrystusa. Oto nieoczekiwanie znalazłeś się w mglistym Albionie, znanym również pod nazwą Brytanii. Wcielasz się w postać Gawaina. To młody rycerz, pozostający pod rozkazami Króla Artura – przywódcy Okrągłego Stołu. Twoim zadaniem jest pokonać złą czarodziejkę Morganę La Fay zanim ona zniszczy Ciebie, Camelot i wszystko to, czego dokonał Król Artur. Czarodziejka Morgana jest zwinna, szybka i bezwzględna. Wygląda na to, że przyszłość królestwa Camelotu jest w Twoich rękach!

Chronicles of the Sword jest instalowany pod DOS-em. Po starcie gry oglądamy demo. Zostaniemy tu pasowani na rycerza Okrągłego Stołu. Sposób sterowania grą i jej interfejs zasługuje na chwilę uwagi. Niewątpliwą zaletą jest to, że regulacja tych opcji jest dostępna w każdym momencie gry. Wystarczy tylko kliknąć prawym klawiszem myszy. Przywołujemy wówczas ikonę „ense et animo". Interfejs można uznać za wygodny i sprawnie działający. W centrum „ense et animo" znajduje się Object Inventory Shield (tarcza inwentarza przedmiotów). Ta pozycja spełnia kilka istotnych funkcji w grze, obsługując czynności manipulowania i używania przedmiotów oraz poddawania ich oględzinom. W sposób prosty i skuteczny, rozwiązano przemieszczanie się postaci po lokacjach gry. Aby spowodować przejście postaci do określonego punktu, wystarczy kliknąć na tym punkcie ekranu. Sekwencje walki rozgrywane są w realnym czasie. Walcząc, używamy klawiszy strzałek kursora. Można również kierować uderzeniami mieczem – ruchami i kliknięciami myszy, sądzę jednak, że niektórym graczom może to się wydawać niezbyt wygodne. Prowadzenie rozmowy z postaciami jest znakomitym środkiem zdobywania informacji. Niejednokrotnie są one błahe, dość często jednak ich treść może zadecydować o dalszym powodzeniu w grze. ***[illegible] z postaci [illegible] [illegible] jest zdefiniowaną osobowością, [illegible] z [illegible] [illegible] odrębne i jasno [illegible] sło-[illegible] [illegible] [illegible].*** Wystarczy wskazać na postać kursorem i kliknąć lewym przyciskiem myszy. Kliknięcie to wywołuje wykaz pytań, które chcemy zadać postaci. W miarę udzielania odpowiedzi liczba pytań zmniejsza się. Sterowanie rozmową nie ogranicza się do biernego zadawania pytań. Poprzez wybór z proponowanych różnych wypowiedzi Gawaina, kierujemy dalszym wątkiem rozmowy, a w konsekwencji dalszym rozwojem akcji.



Większość lokacji gry, stanowią wnętrza zamków. To z reguły ciemne i ponure miejsca. Niejednokrotnie tylko pochodnie lub świece rozjaśniają tam nieco drogę. Poszukując w komnatach i korytarzach przedmiotów, dobrze jest zwracać szczególną uwagę na ciemne zakamarki pomieszczeń. Łatwo jakiś przedmiot przegapić i pominąć. Podobne warunki występują w takich lokacjach, jak jaskinie, studnie, lasy i podziemne tunele. Niektóre z tych miejsc będą wymagały posługiwania się świecą lub latarnią. Czasem znalezione obiekty mogą wydawać się czymś innym niż są w rzeczywistości. Warto poddawać znaleziska szczegółowym oględzinom przy użyciu ikonki oka w ikonie „ense et animo".

W zamku Camelot napotkamy wiele interesujących postaci. Rozmowy z nimi mogą decydować o odnalezieniu właściwego tropu, prowadzącego do zwycięstwa w grze. Dużo informacji przynoszą rozmowy ze stajennym, gadatliwym i sympatycznym Wilfem. Szczególną ostrożność należy wykazywać w kontaktach z Morganą posiadająca zamek koło Lyonesse, opodal drogi do Tintagel. Niełatwo jest zachować dobre stosunki z innym potężnym czarodziejem Merlinem. Ten bardzo wybuchowy osobnik, pozostający na huśtawce wiecznie zmiennych nastrojów, to przyjaciel i powiernik Króla Artura. Innym przyjacielem króla jest waleczny i prawy rycerz sir Lancelot du Lac. Z pozostałych postaci sagi nie sposób nie wspomnieć o lady Guinevere. To piękna królewska małżonka. Twarz Artura łagodnieje, kiedy spogląda na nią... Jeśli napotkasz w grze smoka, miej świadomość, że to nie potwór, a zwierzę, ostatnie z tego gatunku.

Pozwoliłem sobie podać garść szczegółów o bohaterach gry i jej lokacjach, aby maksymalnie przybliżyć Czytelnikom najistotniejszą cechę gry, trudną do oddania w słowach. Jest nią baśniowa, tajemnicza atmosfera i pełna dramaturgii akcja. Dla tych, którzy cenią sobie gatunek gier adventure, Chronicles of the Sword będzie wartościowym nabytkiem.

[illegible]

[illegible]	[illegible]
producent	Psygnosis
data wydania	[illegible]
cena	[illegible]
dystrybucja	CD Projekt
[illegible]	[illegible]

PC-CD	PSX	SATURN	N64
DOSTĘPNA	NIE DOST.	NIE DOST.	NIE DOST.

60 PROCENT

Przyjemnie wyglądająca przygodówka [illegible] specyficznym klimacie. [illegible] i stosunkowo trudna. Przeznaczona [illegible] osób władających językiem angielskim.

Angel Devoid

Policjant Jake [illegible] miał nie najlepszy [illegible]. Właśnie dowiedział się, że musi ująć niebezpiecznego przestępcę [illegible] Angela [illegible]. [illegible] zastanawiając się długo, włączył urządzenie naprowadzające [illegible] swoim powietrznym radio[illegible] i ruszył [illegible] pogoń. Niebawem ujrzał drania uciekającego [illegible] niezwykle zwrotnym i szybkim skuterze.



Pewnie go sukinsyn ukradł – pomyślał i pociągnął mocniej drążek przyspieszacza, czując jak zostaje wciśnięty w fotel. Lubił wyruszać na akcje. Uwielbiał rywalizować, mieć świadomość, że jest potrzebny, że na coś może się przydać. Przyskrzynił już kilkuset frajerów, ale nigdy nie udało mu się złapać Devoida. Angel Devoid... Nieźle zorganizowany gość, król świata przestępczego, poszukiwany przez policję, [illegible] także przez podobnych jemu, których okantował i ośmieszył.

Jack skupił się na pilotowaniu pojazdu, gdyż wiedział, że pogoń za Angelem nie będzie zabawą. Starał się siedzieć mu na ogonie, ale bandzior miał przewagę. W pewnym momencie skuter Devoida skręcił gwałtownie, policjant także wykonał ten manewr. Następnie wcisnął jakiś przycisk i z przodu pojazdu ukazało się potężne działo plazmowe. Oddał strzał, potem drugi. Angel także zaczął strzelać, pociski jednak nie dochodziły celu. Znów skręcił, tym razem w tunel, łączący dwie części miasta. Ruch był znaczny, na tyle duży, iż skutecznie utrudniał Jake'owi sterowanie pojazdem. A do tego jeszcze ten przeklęty bandzior ciągle strzelał.

Po jednym z takich wystrzałów wiązka lasera uderzyła w auto znajdujące się tuż przed policjantem. Jego kierowca zapewne nie wiedział co się dzieje, stracił panowanie nad sterami i runął w dół. Jake nie spodziewał się takiego obrotu spraw. Zauważył, że nie uda mu się przecisnąć pomiędzy rozbitym wrakiem i ścianami tunelu, uniósł lekko pojazd, lecz ten nie posłuchał woli człowieka. Zahaczył o konstrukcję tunelu, a potem Hard usłyszał potworny trzask, poczuł ból i smród palących się przewodów.

Angel zbliżał się powoli do policjanta. Na jego twarzy pojawił się uśmiech. Znów był górą nad tym przeklętym Hardem.

– No i co panie władzo – rzekł. Znów wygrałem, co nie? Mam dość już ciebie i twojego wtrącania się w moje sprawy. Myślę, że teraz trochę od ciebie odpocznę – stwierdził Devoid i z całej siły kopnął Jake'a w twarz. Policjant poczuł, że traci przytomność. Ujrzał jeszcze, jak bandyta odchodzi i słyszał jego szyderczy śmiech. – Dorwę cię jeszcze! – chciał krzyknąć, lecz powoli odpłynął. Zrobiło mu się błogo, nie czuł bólu ani złości. Wiedział, że nie może umrzeć. Przecież nadal zostało mu coś do zrobienia...

Tak zaczyna się najnowszy film interaktywny Angel Devoid firmy Mindscape. Jak zdążyliście się zorientować, Waszym zadaniem jest wcielenie się w postać policjanta Jake'a Harda i odnalezienie złego faceta – Angela Devoid. Niby proste, a jednak nie. Otóż po wypadku nasz bohater trafił do szpitala. Musiał być nieźle poobijany, skoro chirurg zdecydował się na operację plastyczną. I tu jest sedno sprawy. Lekarz przy rekonstrukcji twarzy policjanta posłużył się obrazem z siatkówki oka Angela i stworzył po prostu jego sobowtóra. Teraz Jake ma nieporównywalnie cięższe zadanie do wykonania. Musi szukać przestępcy i jednocześnie uważać, by samemu nie stać się przynętą.



[illegible] Poruszamy się po mieście przyszłości, rządzącym się własnymi sprawami. Spotykamy różne postacie, rozmawiamy z nimi, zbieramy przedmioty – bronie, karty identyfikacyjne, przepustki, wchodzimy do różnych budynków – kościół, bary, jeździmy metrem itd. Wszędzie jest coś do zrobienia: a to trzeba dowiedzieć się kilku interesujących rzeczy, a to spotkać się z jakąś panienką czy nawet kogoś usunąć. Przestrzegam jednak przed zbyt pochopnym wykonaniem takiego czynu, gdyż może się okazać, że osoba, którą właśnie zabiliśmy, była kimś dla nas ważnym albo zwyczajnie – osobnik, któremu przystawimy lufę do brzucha, okaże się Brucem Lee i to on nas rozwali.

Miasto ma niesamowity, niepowtarzalny klimat. Ulice są opuszczone i sprawiają wrażenie niebezpiecznych (w istocie takie są). Należy zwracać na wszystko uwagę, czytać napisy i słuchać co inni mówią. Nie należy też zbytnio ufać obcym, bo możemy zostać np. otruci lub zastrzeleni. Sterowanie postacią jest bardzo proste i odbywa się za pomocą myszki. Kierujemy się tam, gdzie pokazuje nam kursor, jednak mamy parę możliwości do wyboru. Jake charakteryzowany jest przez wskaźnik życia i trzy czaszki zachowań. Możemy być agresywni, normalni i spokojni. Zależnie od tego co wybierzemy, tak potoczą się nasze dalsze losy. Również postacie różnie reagują, widząc nas spokojni, a inaczej, gdy jesteśmy agresywni. Grając w Angel Devoid ma się naprawdę wrażenie uczestnictwa w jakiejś niesamowitej przygodzie. Gdy posiadamy jeszcze kartę dźwiękową, to jesteśmy w siódmym niebie. Odgłosy kroków, tajemnicza muzyka, oddechy wrogów, wybuchy – to wszystko naprawdę robi wrażenie i wciąga.

Po tylu słowach zachwytu trzeba trochę ponarzekać, a jest na co. Dla wytrawnego gracza miłośnika przygodówek gra jest zbyt łatwa, zbyt mało rozbudowana, zbyt nudna, bo większość czasu spędzasz biernie oglądając filmiki. Miejscami gra aktorów jest mocno naciągana – od razu widać, że w Hollywood nie mają czego szukać, więc chociaż w grze mogą grać pierwsze skrzypce.

Eldgar

wydawca	Mindscape
producent	Mindscape
data wydania	[illegible]
cena	133.00
dystrybucja	[illegible]
wymagania minimalne	486DX2, VLB [illegible]

PC-CD	PSX	SATURN	N64
DOSTĘPNA	NIE DOST.	NIE DOST.	NIE DOST.

ocena: **70 PROCENT**

Generalnie gra może się podobać. Nietuzinkowa fabuła, dość dobra realizacja i niesamowity klimat - to plusy. Minusy są tak typowe jak w większości tzw. filmów interaktywnych.

Assault Rigs

Przełom XX i XXI wieku. Świat omotany pajęczyną komputerowych infostrad, przesycony cyborgami. Cyborgi zastąpiły niepodzielnie ludzi, nie tylko w produkcji dóbr. Cyborgi sterowane przez bezzałogowe centra obliczeniowe są również niezastąpione w pracach badawczo-projektowych oraz jako perfekcyjni wykonawcy poleceń Automatycznej Sieci Ładu i Bezpieczeń-





Pod bezpośrednią kontrolą ludzką pozostało już tylko Centrum Sprawowania Władzy, w którego kompleksie przechowywana jest kolekcja wspaniałych klejnotów. Ale ryba psuje się od głowy...

Konkurujące o władzę korporacje reprezentują przeciwstawne interesy i usiłują sobie wzajemnie przegryźć gardła. Jak zwykle chodzi o góry brudnych pieniędzy. Taki układ nie może nie doprowadzić do katastrofy. Jakiś fanatyczny szaleniec-programista opracował komputerowy wirus anarchii. Szaleniec wywiódł w pole wszystkie zabezpieczenia i zainfekował Sieć... Sieć poczuła się zagrożona, a jej zakażone systemy logiczne wygenerowały program Dnia Sądu Ostatecznego Ludzkości. Sieć nie poprzestała na tym. Cyborgi strefy produkcyjnej zostały niezwłocznie przekształcone w „Killery". To doskonałe automaty do zagłady istot żywych. Zostały wysłane dla opanowania ogromnego kompleksu Centrum Sprawowania Władzy. Nie wolno Ci do tego dopuścić! Dostajesz do dyspozycji superczołg „ZamCam" o fantastycznej sile ognia. Ma mały luk-ładownię i jest wyposażony w doskonałe bronie. Przy ich użyciu masz wyeliminować atakujące „Killery" oraz ocalić kolekcję klejnotów. Jeśli Ci się powiedzie – ludzkość zostanie uratowana...

Legenda o tej treści nadaje jakiś sens akcji i logice wydanej ostatnio przez Psygnosis strzelance Assault Rigs. Ci, którym wystarczy mechaniczne naciskanie spustu joysticka do wszystkiego co się porusza, mogą się doskonale bez tej legendy obejść. Ten, kto dobrze relaksuje się przy zamienianiu wrogich cyborgów w kupę elektronicznego złomu – ma zapewnione gorące spędzenie nawet najbardziej chłodnych i deszczowych weekendów w mieście. Grafika gry nie zachwyca. Można grać we dwóch poprzez null-modem. Opcja sieciowa – do ośmiu uczestników.

Reset

wydawca	Psygnosis
producent	Psygnosis
data wydania	Sierpień '96
cena	150.00
dystrybucja	CD Projekt
wymagania techniczne	486DX2, VGA 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

PC-CD DOSTĘPNA | PSX NIE DOST. | SATURN NIE DOST. | N64 NIE DOST.

uwagi

65 PROCENT

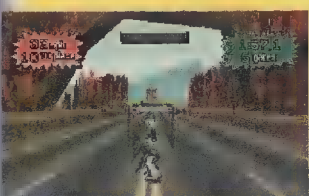
Strzelanka... jak to strzelanka!

Extreme Games

Jeśli nie zaznaliście dotąd wrażeń z jazdy „na ekranie monitora" rowerem, łyżworolkami oraz deskorolkami. Jeśli pragniecie uczestniczyć w ulicznych lub szosowych wyścigach tego sprzętu, to teraz macie ku temu okazję!

Firma Psygnosis, we współpracy z Sony Imagesoft, wydała symulator jazdy (i wyścigów): rowerem górskim, dwoma rodzajami deskorolek (street luge, skate board) oraz łyżworolkami. Można wybierać z dość licznych propozycji sprzętowych, ujętych w specjalnym katalogu. Oczywiście nic za darmo. Aby wybrzydzać, trzeba mieć na koncie odpowiednią liczbę punktów, jako że dobry sprzęt lubi dobrych zawodników. Można również wybierać trasę wyścigu – ulicznego lub szosowego. Mamy do wyboru pięć bogato zróżnicowanych krajobrazów, w tym cztery ze Stanów Zjednoczonych i jeden ze słonecznej Italii. Grafika prezentowana w Extreme Games jest do zaakceptowania. Trudno zresztą wymagać, aby widok przebywanej z szybkością 45 km/h trasy, obfitował w bogatsze szczegóły lub wprost zachwycał ostrością rysunku. Jestem zdania, że na potrzeby tej gry, prezentowany w niej typ grafiki wystarczy. Moja opinia nie dotyczy jednak jakości grafiki krótkich przerywników – wstawek filmowych. Jest ona tak kiepska, że wręcz nie przystoi tak renomowanej firmie jak Psygnosis.





Walka na trasie nie ogranicza się do rozwinięcia odpowiedniej szybkości, omijania przeszkód, zaliczania skoków oraz przejść przez liczne bramki. W trakcie wyścigu można unieszkodliwiać przeciwników kopnięciem, uderzeniem ręki oraz najazdem, popartym skokiem. Gdybyśmy stosowali takie chwyty w praktyce, wylądujemy niezwłocznie w szpitalu, a w najlepszym razie na posterunku policji...

Dzięki dobrej animacji i równie dobremu ciągłemu zróżnicowaniu widoku trasy, gra wciąga i daje sporo luzu. Twórcy Extreme Games na szczęście nie poszli na łatwiznę i nie obrzydzili graczom życia kraksami lub przeszkodami nie do pokonania. Aby zderzyć się z przeszkodą, nie zaliczyć bramki lub wjechać w wystawę sklepu, trzeba mieć naprawdę kiepski refleks. Extreme Games to w sumie miła i sympatyczna gierka, choć nie wszystkim musi przypaść do gustu.

[illegible]

wydawca	[illegible]
[illegible]	[illegible]
data wydania	Sierpień '96
cena	119.00
dystrybucja	CD Projekt
wymagania techniczne	[illegible]

PC-CD DOSTĘPNA | PSX NIE DOST. | SATURN NIE DOST. | N64 NIE DOST.

uwagi

75 PROCENT

Gra jest jedyna w swoim rodzaju. Jednych może zachwycić, natomiast innych może [illegible]

Terra Nova

Ale susza! Dosłownie i w przenośni, bo jak nazwać czas, kiedy nowości ostatniego miesiąca można policzyć na palcach jednej ręki? Ale cóż, tak to się już w przemyśle gier komputerowych utarło, że na wakacje cały ruch zamiera. Na szczęście wakacje mamy już za sobą. Nasze kochane Pentiumki nie pokryją się warstewką kurzu, a myszka nie zdechnie z nudów.



Właśnie nastąpiła eksterminacja wrednego pirata.

Wracając jednak do wakacji, najmilszego okresu w roku, należy wspomnieć o tych nielicznych grach, które się wtedy ukazały.

Jedną z nich jest Terra Nova – Strike Force Centauri, stworzona przez programistów z Looking Glass Technologies. Jeszcze się nie zdarzyło, aby jakiś produkt tej firmy przeszedł bez echa, wszystko jedno, czy jest on wsparty kolosalną kampanią reklamową, czy też nie. To właśnie ludzie LGT odpowiedzialni są za stareńkiego Car & Driver, System Shock czy hipergraficzny symulator Flight Unlimited. Twórcy ci mają swe stałe grono wielbicieli, którzy z niecierpliwością oczekiwali na Terra Nova, tym bardziej, że zapowiedzi tego symulatora pojawiły się ponad rok temu. Spójrzmy czy czas ten został dobrze wykorzystany? Gra na początku zachwyca. Dynamiczne intro, świetna muzyka i grafika SVGA wprowadzają nas w świat przyszłości, do odległego systemu planetarnego, gdzie jako żołnierz elitarnej jednostki SFC będziemy walczyli ze złem (o dziwo, w tej grze są to... mieszkańcy Ziemi). Terra Nova zwraca na siebie uwagę głównie kompleksowością i bogactwem przedstawionego w niej świata. Zanim rozpocznie się właściwa gra, możemy dokładnie zapoznać się z sytuacją geopolityczną, poznać obszerną charakterystykę każdego z członków oddziału, przejrzeć opisy uzbrojenia i planet układu Centauri. Pod tym kątem program jest dopracowany prawie genialnie. Dołączono nawet słowniczek wyrazów i akronimów używanych w przyszłości, a także kalendarium ważniejszych wydarzeń ery kolonizacji kosmosu w XXII wieku.

Po przejrzeniu wprowadzenia rozpoczynamy misje. Jako zakuty w stalowy pancerz żołnierz będziemy biegać, skakać, demolować, zabijać wrogów, ratować składników, ochraniać obiekty, kobiety, dzieci itd. (to tak w skrócie). Graficznie wygląd symulatora jest bez zarzutu. ***Grafika, co prawda tylko trochę „podrasowana" VGA, jest wykonana bardzo starannie.*** Widać, że praca włożona w System Shock i Flight Unlimited nie poszła na marne. Misje odbywają się najczęściej w górach, gdzie pełno jest wąwozów, kotlin, przełęczy i skalistych zboczy. Taka moda ostatnio, że wszystkie gry symulujące przeniesiono na tereny pagórkowate, jednak w Terra Nova wygląda to chyba najlepiej. Naprawdę czuje się tę przestrzeń oraz cały majestat gór, czasem aż przyjemnie jest zmienić się w taternika i wdrapać na jakiś szczyt, aby podziwiać widoki. Całość psują jedynie kiepsko wykonane i kiepsko animowane postacie, które sprawiają wrażenie „ślizgających" się po trójwymiarowej okolicy (klapa – zero naturalności).

Muzyka, jak to w grach LGT bywa, jest rewelacyjna. W pełni stereofoniczny dźwięk i digitalizowane głosy postaci również są na poziomie, jednak docenia się je dopiero, mając na głowie hełm VR, których większość gierka obsługuje. Wtedy to po prostu bomba. System QSound zapewnia „głębię dźwięku", dzięki czemu np. wybuch zza pleców słyszymy autentycznie „z tyłu". Wow!

Terra Nova z założenia miała być grą taktyczno-zręcznościową, ze szczególnym naciskiem na ten pierwszy człon. Jednakże nie całkiem się to twórcom udało. Co prawda mamy szeroki wybór rozkazów, które możemy wydać naszym podopiecznym, ale każda, nawet najbardziej misternie zaplanowana akcja, przeważnie „posypie się", gdy pojawią się wrogowie. Oddział rozprasza się, żołnierze zapominają, gdzie mieli iść i zaczyna się ogólna rozwałka. Co gorsza, autorzy hołdują chyba zasadzie „im dalej w las, tym więcej drzew", dzięki czemu z ostatnich misji wracamy, mając na koncie np. 50 nowych „zestrzeleń". Na szczęście dość często trafiają się zadania, w których oprócz sprawnej myszki należy wykazać się jeszcze umiejętnością planowania i rozsądnego wykorzystania ukształtowania terenu czy słabostek wroga.

Na zakończenie wypada mi pochwalić Looking Glass za kolejną solidną produkcję. Wspomniane wcześniej bogactwo świata, w jakim przychodzi nam grać, zachwyca, zaś kilka niedociągnięć w sferze walki i kierowania sojuszniczymi robotami jest rekompensowane przez grafikę i dźwięk, które stoją naprawdę na wysokim poziomie. Co prawda gra żadnym specjalnym przełomem nie jest, ale jestem pewien, że niejeden gracz znajdzie w niej rozrywkę na wiele tygodni.

Piotres





▲ Widok na okolicę z [illegible].
◄ Po wystrzale z lasera [illegible] dach nad głową.

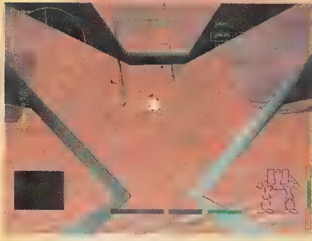
Zachwyca przede wszystkim bogactwem świata w jakim przyszło nam „żyć". Nieliczne wpadki programistów, w pełni rekompensuje wspaniała grafika i dźwięk.

wydawca	Looking Glass/Virgin
producent	Looking Glass
data wydania	Maj '96
cena	Tel.
[illegible]	[illegible]
wymagania techniczne	[illegible]

PC-CD DOSTĘPNA | PSX NIE DOST. | SATURN NIE DOST. | N64 NIE DOST.

85 PROCENT





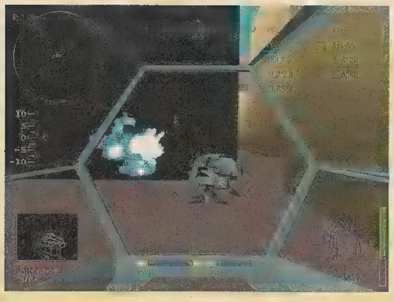


Mechwarrior 2

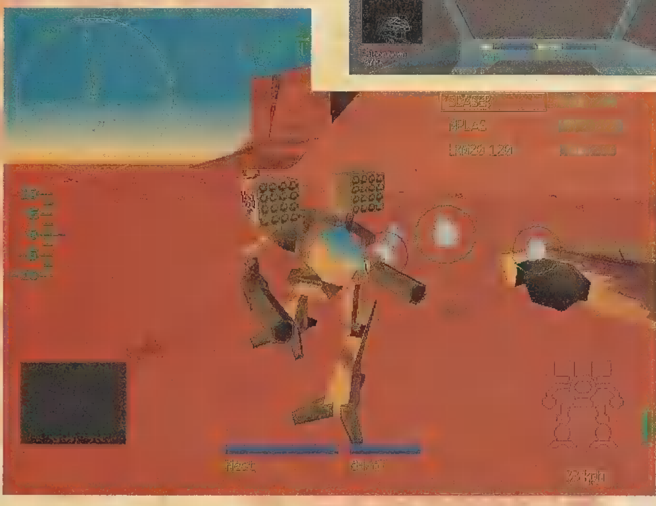
Jeśli grałeś kiedyś w którąś z gier se-rii „BATTLETECH", na pewno żywiłeś nikłą nadzieję, że ktoś wpadnie na genialny w swej prostocie pomysł i przeniesie fascynujący świat Mechów na komputery. W roku 1995 ukazało się kilka takich produkcji, żadna jednak nie była moim zdaniem tak udana, jak „Mechwarrior 2".

Gra jest niesamowicie szybka, stanowi bardzo udany mariaż symulatora ze strzelaniną – pod tym względem stawiam ją obok „Tie Fightera". Fanom klasycznego, planszowego BATTLETECHA brakować będzie na pewno chwili na namysł i taktyczne opracowanie sytuacji – w tej grze liczy się jednak raczej refleks i celne oko. Poza tym mamy jednak wszystkie znane z pierwowzoru niuanse – słabo opancerzony tył, mnogość broni, przeciwników i szybkie przegrzewanie się naszego mecha.

Po bardzo prostej instalacji firma Activision wita nas niesamowitym intro. Jest ono tym lepsze i płynniejsze, im więcej twardego dysku poświęciłeś na grę podczas instalacji. Trzeba przyznać, że firma nie szczędziła funduszy, by od samego początku oczarować gracza. Dalsze filmy pojawiające się w grze nie były już dla Activision tak kosztowne, ale i tak w klasie renderingów zajmują wysoką pozycję. Aż dziw bierze ile się zmieniło od czasów „Keystone Kapers", jeśli ktoś pamięta jeszcze tę sympatyczną gierkę, firmowaną wieki temu przez ACTIVISION. Nad menusami nie będę się długo roztkliwiał – są bardzo eleganckie i (bez względu na rozdzielczość podczas samej rozgrywki) w SVGA. A dostępnych rozdzielczości mamy trzy – od 320x200 pikseli, którą 486/66/8 MB zdzierży, aczkolwiek w „podskokach" poprosi o usunięcie części tekstur, przez SVGA dla mocnego PENTIUM, do 1024x768, którą można się chwalić przed kolegami, zaś grać na niej mogą chyba tylko jednostki z natury widzące stroboskopowo lub stali bywalcy Techno-Party. Gra dostarcza sporo możliwości konfiguracyjnych, dostępnych w każdym momencie gry – na samym początku proponuję ustawienie jasności monitora na max, gdyż ustawiona automatycznie jest stanowczo za ciemna, nawet przy podkręceniu gałek monitora do oporu.



[illegible] i klawiszologia [illegible] jedna z mocniejszych [illegible] tej [illegible] – [illegible] dość, [illegible] umieszczony jest spis klawiszy [illegible] z ich opisem, to je-[illegible] wprowadzać zmiany, [illegible] jakiś [illegible] jest [illegible] niewygodny [illegible] nie [illegible]. Dodatkowo podczas gry każde uruchomienie jakiejś opcji jest opisywane miłym damskim głosem, przez co wciskając Backslash od razu wiem, że włączyłem „Group fire", a nie dowiaduję się o tym dopiero po strzale. Zresztą każde, nawet oczywiste działanie typu „light amplification" jest skomentowane: jeśli nie damskim głosem, to tekstem wypisanym na, nomen omen, HUD-zie. Samo kierowanie mechem jest czystą przyjemnością – możemy rzucać szybkie spojrzenia na boki (okolice klawiatury numerycznej), włączyć skanowanie aktualnie „opiekanego" obiektu, obracać tułowiem naszego robota i szybko włączać wsteczny, gdy atmosfera wokół nas zbyt zgęstnieje. Wszystko to, po krótkiej zaprawie, robi się wręcz odruchowo i intuicyjnie, a nie ma funkcji nieprzydatnych – zoom ekranu pomaga utrafić przeciwnika z dalszej odległości, przekręcanie korpusu jest płynniejsze (łatwiej trafić) niż obracanie całym mechem, a podgląd rakiet pokazuje czy ukryty za górą przeciwnik dostał, czy też może właśnie uskuteczniliśmy prace wykopaliskowe.

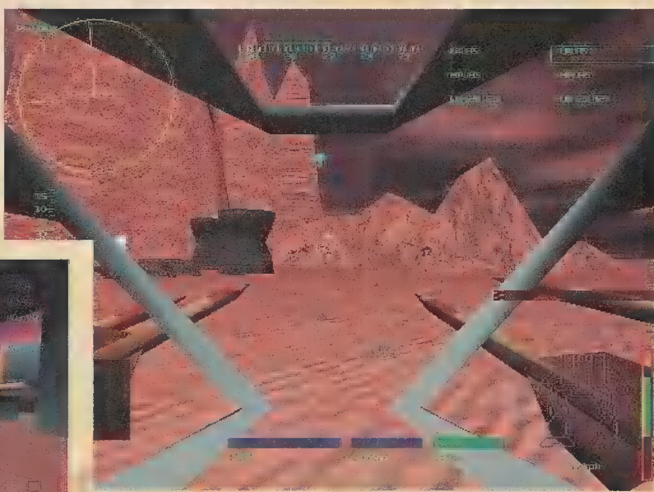


Następną świetną stroną „Mechwarriora 2" jest udźwiękowienie – odgłosy kroków, samolotów, palących się elementów krajobrazu – wszystko się przycisza i zgłaśnia, niesamowicie urealniając rozgrywkę. Dźwięki nie rozpraszają, przyjmuje się je jako naturalny element tego świata, co chyba dobrze obra-



[illegible] naprowadzających uwieńczony [illegible]







▲ [illegible] wystrzelona w [illegible] z [illegible] odległości [illegible] przegrzanie [illegible] pancerza...
◄ [illegible] odpowiednik podstępnego Cyberdemona.

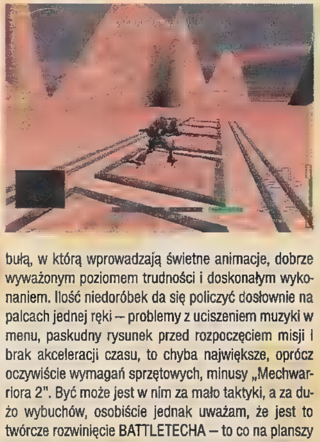
zuje ich jakość. Nie ma urywania się sampli czy nagłego zagłuszania jednego innym. Jedyne co może irytować, to to, że komputer skrupulatnie komentuje nasze poczynania i stan mecha, przez co w ferworze walki słyszymy czasem strumień nieprzerwanych wypowiedzi, na ogół nieco spóźnionych, gdyż każdy sampel trwa kilka sekund, a my musimy działać szybko, nie czekając, aż nasz anioł stróż się na ten temat wypowie. Udana jest także muzyka w menusie, choć po pewnym czasie może być nieco denerwująca, ponieważ po każdym ponownym pojawieniu się w nim, trzeba ją od nowa ściszać – program zapomina zapisać jaką głośność preferuje gracz, serwując ją sam z siebie dość głośno. Dodatkowo na płycie dodana jest ścieżka audio z ponad godziną muzyki, która zrobiła na mnie spore wrażenie – jest zrobiona na poziomie i z przyjemnością słucha się jej ze zwykłego odtwarzacza CD.

Przed walką warto samemu uzbroić i opancerzyć swojego mecha, a przy trudniejszych misjach dobrać mu kompanów. Zmian tych dokonujemy odpowiednio w MECH LAB i STAR CONFIG. Na ogół zresztą wystarcza broń, którą dostaniemy automatycznie, niektórzy jednak mogą preferować szczególny sposób eksterminowania wrogich mechów. Dobrze jest także, o ile to możliwe, zmieniać silniki z Std na XL, używać lżejszego opancerzenia i skuteczniejszych urządzeń chłodniczych. Z moich osobistych doświadczeń wynika, że warto wywalić w diabły ewentualne „Jump Jety" i wykorzystać te kilka ton więcej na dodatkową broń lub zbroję. Zawsze należy pamiętać, by nie wybrać mecha cięższego niż pozwala nam na to nasz staż, nie dać więcej uzbrojenia niż mech może unieść, i rozsądnie rozmieścić broń na mechu (Assign Criticals). Podczas walki najważniejsza jest szybkość i celność. Gdy nie są to nasze najlepsze strony (ciężki mech lub niezbyt dobre jego opanowanie) warto zabrać ze sobą większą ilość rakiet dalekiego i bliskiego zasięgu – z góry jednak uprzedzam, że jest to półśrodek: primo – rakiety nie zawsze trafiają w cel, secundo – kończą się, tertio – przy zbytnim przegrzaniu mają zwyczaj sabotować własnego mecha efektownie i efektywnie eksplodując (Czeka nas to niechybnie, gdy wyłączymy automatyczną funkcję „Shut down"). W ogóle starajmy się nie powodować przymusowego shutdownu, chyba że walczymy z jednym przeciwnikiem – wtedy można poświęcić kilka sekund na ochłonięcie, w zamian za wcześniejsze rozgromienie przeciwnika. Mamy wtedy kilka chwil spokoju (mech się wyłącza) na podziwianie wianuszka eksplozji rozrywających naszego byłego już w tym momencie przeciwnika. Gdy używamy kilku różnych rodzajów broni, dobrze jest podzielić je na grupy – można ich utworzyć trzy (shift + 1/2/3). Używając wtedy ognia grupowego używamy osobno np. laserów, osobno dział plazmowych i osobno rakiet. Gdy wcześniej broni nie podzielimy, grupowy strzał kończy się na ogół zmarnowaniem części amunicji – wyjątkiem jest sytuacja, gdy przeciwnik stoi lub porusza się prostopadle do nas, co jest raczej rzadkie.

Kiedy walczymy ręka w rękę z innymi mechami, należy pamiętać o wyda[illegible] [illegible] poleceń (podobnie jak w wspominanym już „Tie Fighter") – [illegible] potrafią tylko pętać się pod nogami, próbując utrzymać szyk.

Pomoc innych mechów przydaje się głównie podczas misji eskortowych i obrony obiektów – można je wtedy wysłać, aby zajęły „rozmową" przeciwników atakujących w miejscu, do którego aktualnie nie możemy się udać. Mimo usilnych starań naszych kolegów, czasami udaje im się kogoś uszkodzić, ich wysiłki w kierunku nieuszkodzenia nikogo godne są pokojowej nagrody Nobla, tak więc im szybciej się przy nich pojawimy z bratnią pomocą, tym lepiej. Mimo wszystko warto czasem się nimi podeprzeć, gdyż ich fikuśne poczynania powodują, że przeciwnik, prawdopodobnie ze śmiechu, nie może skupić się na głównym celu ataku, i wpierw próbuje ustrzelić niepoprawnych dowcipnisiów.

Polecam „MECHWARRIORA 2" wszystkim, którzy lubią ten rodzaj nieco uproszczonej symulacji. W tej klasie jest to naprawdę bardzo dobra gra, z ciekawą fabułą, w którą wprowadzają świetne animacje, dobrze wyważonym poziomem trudności i doskonałym wykonaniem. Ilość niedoróbek da się policzyć dosłownie na palcach jednej ręki – problemy z uciszeniem muzyki w menu, paskudny rysunek przed rozpoczęciem misji i brak akceleracji czasu, to chyba największe, oprócz oczywiście wymagań sprzętowych, minusy „Mechwarriora 2". Być może jest w nim za mało taktyki, a za dużo wybuchów, osobiście jednak uważam, że jest to twórcze rozwinięcie BATTLETECHA – to co na planszy działo się przez długie godziny, było w rzeczywistości symulacją kilkuminutowych potyczek, przedłużonych tylko przez żmudne dodawanie rzutów kostką i sprawdzanie tabel. Tutaj wszystkie skomplikowane obliczenia w ciągu ułamków sekundy wykonuje komputer, nam zostawiając tylko czystą przyjemność z grania.



[illegible]

wydawca	[illegible]
producent	[illegible]
data wydania	[illegible]
cena	[illegible]
dystrybucja	[illegible]
wymagania techniczne	[illegible]

PC-CD	PSX	SATURN	N64
DOSTĘPNA	NIE DOST.	NIE DOST.	NIE DOST.

uwagi Istnieje rozszerzenie do MW2: Ghost Bear z 16 nowymi misjami i 14 Mechami.

85 PROCENT

...jest to naprawdę bardzo dobra gra, z ciekawą fabułą, w którą wprowadzają świetne animacje, dobrze wyważonym poziomem trudności i doskonałym wykonaniem.

Settlers 2



Po kilku miesiącach kampanii reklamowej i dłużącego się wszystkim czasu oczekiwania – wreszcie jest! Sympatyczne, pracowite ludziki zawędrowały do Kraju nad Wisłą i gra Settlers II, dzięki polskiemu dystrybutorowi – firmie CD Projekt – jest już u nas dostępna w sprzedaży!



Śpieszę poinformować naszych Czytelników, że ta gorąca nowość pojawia się w naszych sklepach równolegle z rozpoczęciem sprzedaży w USA, Kanadzie i Europie Zachodniej – co może tylko cieszyć. Szykuje się powtórka sukcesu uprzedniej wersji gry i nowi Settlersi z pewnością będą przez kilka miesięcy zajmowali jedno z czołowych miejsc w rankingach magazynów gier komputerowych.

Starzy Settlersi są powszechnie znani i uznani. Czytelników, którzy polubili zabiegane i zaaferowane ludziki z uprzedniej wersji gry, z pewnością interesuje, co naprawdę nowego Blue Byte oferuje w nowej wersji gry. Pod tym kątem postaram się tę grę zrelacjonować...

Relacja ta będzie osadzona w kontekście tego, co obydwie gry łączy i różni. Najpierw kilka słów o tym, co łączy. Odpowiedź jest krótka – łączy wszystko to, co uznaliśmy za najlepsze w „starej" wersji. Został powtórzony ten sam świetny pomysł kierowania losami baśniowego państwa, którego poddani bezkrytycznie i wiernie wypełniają wszystkie Twoje – nawet najmniej mądre – polecenia. Jesteś przy tym w wygodnej sytuacji, bo nie Ty a wyłącznie oni ponoszą ich następstwa... Teraz różnice: tym razem wystąpisz w roli kreatora i przywódcy narodu Rzymian, mając do wyboru aż cztery graficzne wersje, zarówno podległego Ci ludu, jak i jego zaciekłych przeciwników. Mała rzecz a cieszy...

Powtórzono, ale z istotnymi ulepszeniami, znakomity interfejs obsługi starej gry. Zadbano przy tym, aby gracz nie zagubił się w bogatej mozaice ikon. Ta ich mnogość jest jednak nieunikniona, jeśli chcemy naprawdę kierować ekonomią i rozwojem baśniowego państwa. Gra jest sterowana za pomocą okien podobnych do okien „windowsowych". Wprowadzono jednak bardziej wyraźny podział tych okien na lokalne, administracyjne, transportu, wojskowości, budowy, ogólnej statystyki i jeszcze wielu innych.

[illegible] cały [illegible] konstrukcji [illegible] budynków, [illegible] dów, narzędzi pracy, wytwarzanych produktów – wszystko [illegible] było do[illegible] i [illegible] grającym [illegible]. Co więc nowego? Równocześnie wzbogacono to wszystko o nowe atrakcyjne obiekty, zawody, narzędzia i środki komunikacji. Łączy się to z faktem wprowadzenia do gry mórz i związanych z nimi nowych wysp i lądów, które za pomocą łodzi i statków mamy odkryć i zawojować. Wprowadzono nową i niezwykle skuteczną broń ofensywno-defensywną: ufortyfikowane katapulty. Nową i cenną rzeczą jest wprowadzenie przez twórców gry bardzo skutecznych algorytmów optymalnego i stabilnego rozwoju rozgrywki, jeśli nie popełnisz rażących błędów decyzyjnych. Ale w grze, tak jak w życiu – wszystko może się przydarzyć... Jeśli jest kiepsko, możesz wprowadzić do biegu gry własne, uznane za konieczne priorytety produkcji, poboru rekruta, szkolenia fachowców, produkcji narzędzi, pierwszeństwa transportu. Przy okazji – wprowadzono nowe środki transportu (karawany osłów) i „udrożniania" przepustowości ciasnych dróg, które okazały się zbyt ciasne. Kiedy opanujesz krytyczną sytuację, możesz odstąpić polityki ekstremalnych, nadzwyczajnych priorytetów i naciskając przycisk „default" powrócić do priorytetowych algorytmów twórców gry. Warto to uczynić. Sami przyznają się, że opracowanie tych algorytmów było dla nich jednym z najtrudniejszych elementów gry.

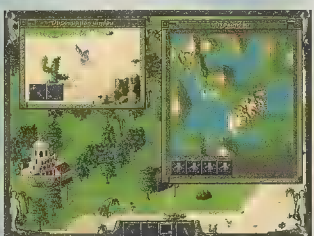
Wszystko to rozgrywa się w Settlers 2 w jeszcze piękniejszej i bardziej wyrazistej grafice SVGA, wzbogaconej o interesujące intro. Gra ma aż trzy tryby instalacyjne: DOS, Windows v3.1 oraz Windows '95. Twórcy gry lojalnie sami odradzają instalację w starych Windowsach. Potwierdzam to i z swej strony rekomenduję instalację w starym, poczciwym DOS-ie. Tam gra chodzi najlepiej i najprzyjemniej. Dystrybuowana przez CD Projekt gra zawiera pełną instrukcję w języku polskim. To też się liczy!

Jeśli zapytacie mnie teraz, czy mogę polecić zakup gry Settlers 2 – odpowiem z przekonaniem, że naprawdę warto ją kupić!

Reset



Architektura w Settlers 2 jest znacznie bogatsza niż w „jedynce".



Jest tu wszystko, co uznaliśmy za najlepsze w „starej" wersji gry oraz wiele atrakcyjnych innowacji. Wszystko to rozgrywa się w jeszcze piękniejszej i bardziej wyrazistej grafice SVGA, wzbogaconej o interesujące intro.

wydawca	Blue Byte
producent	Blue Byte
data wydania	Czerwiec '96
cena	138.00
dystrybucja	CD Projekt
wymagania techniczne	486DX2
[illegible]	

PC-CD	PSX	[illegible]	N64
DOSTĘPNA	NIE DOST.	NIE DOST.	NIE DOST.

uwagi

95 PROCENT



STREFA ŚMIERCI

[illegible]

LUCAS

Toshinden

Nie będę się bardzo rozpisywał na temat Toshindena. Gra bardzo przypomina Tekkena, chociaż jest nieco gorzej wykonana graficznie. Sposób prowadzenia kamer jest identyczny, jak we wszystkich mordobiciach na Playstation i Segę. To co przede wszystkim zachwyca w Toshindenie, to muzyka. Przyjemna dla ucha, świetnie wykonana, wprowadza gracza w odpowiedni dla tego typu gier bojowy nastrój. Dodatkową cechą tej gry jest to, że wszyscy zawodnicy walczą z bronią, czyli nie ma walki na gołe ręce. Każda postać ma szeroki garnitur ciosów specjalnych, kombosów, wślizgów i uników. Toshinden jest grą bardzo dynamiczną, znacznie bardziej niż Tekken, czy Virtua Fighter 2. Po prostu nie ma chwili, żeby się coś nie działo! Gra rzecz jasna jest bezkrwawa, tak samo jak inne konsolowe nawalanki. Zawodników jest niestety tylko ośmiu, plus dwóch zawodników bonusowych (z tym, że żeby walczyć z tym drugim, trzeba grać na przynajmniej średnim poziomie trudności oraz pokonać demona – Gaję – za pierwszym podejściem). Może nie będę się już więcej podniecał walorami Toshindena, tylko przedstawię krótkie charakterystyki zawodników. Proszę wybaczyć mi ewentualne nieścisłości w niektórych z nich, ale tłumaczyłem niektóre rzeczy z japońskiego, a niestety nie jestem ekspertem w odczytywaniu „krzaczków".

[illegible]

Pełne imię: Eiji-Shinjo
Wiek: 21
Wzrost: 175 cm
Waga: 63 kg
Grupa krwi: A

Eiji to bardzo niebezpieczny zawodnik. Jest bardzo szybki, a jego broń – Nihontoh (miecz samurajski) potrafi z niesamowitą skutecznością odebrać życie przeciwnikowi. Polecam stosowanie wślizgów, ▪ na obronę przed Eiji – boczne uniki.

[illegible]

Pełne imię: Kayin-Amoh
Wiek: 22
Wzrost: 178 cm
Waga: 64 kg
Grupa krwi: AB

Kayin jest sparring partnerem Eiji, razem są jak Ken i Ryu ze Street Fightera. Jest nieco wolniejszy od Eiji, ale opanował unikalną technikę, którą można nazwać „atak a'la van Damme". Dopóki robisz uniki, wszystko jest w porządku. Dobrze jest też zaatakować Kayina z powietrza. Kayin używa długiego i wąskiego miecza claymore.

[illegible]

Pełne imię: Rungo-Iron
Wiek: 30
Wzrost: 196 cm
Waga: 92,6 kg
Grupa krwi: A

Rungo to najsilniejszy zawodnik Toshindena. Jest też niestety bardzo powolny, ale wystarczą trzy strzały jego maczugą i już przeciwnik traci ochotę do walki. Aby go pokonać – jest jedna rada – nie daj się trafić.

[illegible]

Pełne imię: Fo-Fai
Wiek: 106
Wzrost: 154 cm
Waga: 48 kg
Grupa krwi: AB

Fo jest najstarszym wojownikiem w turnieju. Nie lekceważyłbym go jednak, gdyż Fo ma taki ulubiony special energetyczny, który skutecznie wykonany załatwia przeciwnika w kilka sekund. Fo walczy za pomocą żelaznych szponów.

[illegible]

Pełne imię: Sofia
Wiek: 24
Wzrost: 172 cm
Waga: 50 kg
Grupa krwi: A

Ta laseczka nie tylko dezorientuje przeciwników swoją urodą. Jej umiejętności, jeśli chodzi o walkę dorównują urodzie. Szczerze mówiąc, sam bym chciał pójść na sparring z taką dziewczyną. Jeśli ktoś z Was zdobędzie jej numer telefonu, dajcie mi cynk. Aha, Sofia ma jeden extra special, w czasie którego odkłada swoją broń (bat), chwyta przeciwnika za kurtałę i wymierza mu kilka silnych policzków otwartą ręką. Wygląda to hecnie.

[illegible]

Pełne imię: Ellis
Wiek: 16
Wzrost: 155 cm
Waga: 46 kg
Grupa krwi: 0

Ellis jest mała, ale za to bardzo zwinna i szybka. Nie polecam jej jednak, gdyż wygrać nią z kimkolwiek, to naprawdę poważny problem. Pokonać ją w walce z komputerem – żaden. Broń Ellis to sztylet.

MONDO

Pełne imię: Mondo
Wiek: 42
Wzrost: 179 cm
Waga: 66 kg
Grupa krwi: AB

Mondo to jeden z dwóch moich ulubionych zawodników. Motyw muzyczny na jego planszy rzuca na kolana. Jest bardzo trudnym przeciwnikiem ze względu na broń, którą włada – długa kopia. Jedyną radą jest trzymać się blisko niego i ciągle atakować. Tylko jak tu podejść, jak Cię facet błyskawicznie wykańcza w dystansie? To już Wasz problem.

DUKE

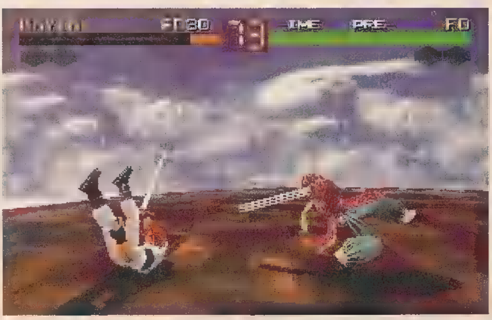
Pełne imię: Duke B. Rambert
Wiek: 29
Wzrost: 190 cm
Waga: 75 kg
Grupa krwi: A

Drugi z moich ulubieńców. Duke walczy potężną kosą -- mieczem oburęcznym. Jeśli Wam się też spodoba, polecam wielouderzeniowe kombo z dobiciem oraz ataki z powietrza (bardzo skuteczne na Gaje).

[illegible]

Pełne imię: Gaia
Wiek: 40?
Wzrost: 214 cm
Waga: 100 kg
Grupa krwi: 0

Gaia to demon, jest przedostatnim (jeśli walczysz na odpowiednim poziomie) zawodnikiem, z którym przyjdzie Ci się zmierzyć. Należy stosować maksymalnie dużo uników, ▪ zaraz potem atakować, gdyż Gaia jest dosyć powolny i nie wyrabia się z obrotem. Uciekać przed bronią energetyczną Gai! W zasadzie jeden strzał i po Tobie. Aha! Na Gaję nie skutkuje broń energetyczna.



Virtua Fighter 2

Minął rok od czasu pierwszego turnieju, podczas którego ośmiu najtwardszych i najszybszych wojowników świata zmierzyło się ■ sobą. Chociaż pierwsze zawody wygrał Lau Chan, każdy z zawodników coś z nich wyniósł. Niektórzy zdobyli nowych przyjaciół, inni, bardziej agresywni, nowych wrogów. Poznali błędy i niedociągnięcia, zarówno swoje, jak i przeciwników. Wszyscy się czegoś nauczyli, zdobyli nowe doświadczenia, zanim rozeszli się, każdy w swoją stronę.

Teraz nadszedł czas na drugi turniej! Tym razem zaproszono nie ośmiu, ale dziesięciu zawodników, z których każdy prezentuje inny styl, każdy z nich jest mistrzem w swojej dziedzinie i przed niczym się nie cofnie, zwłaszcza że stawka w turnieju jest wyższa niż kiedykolwiek.

Tak, tak, Panie i Panowie, to śmiertelny bój, Virtua Fighter 2, określany jako najlepsze wirtualne mordobicie wszechczasów. Gierka jest rzeczywiście odlotowa, ale muszę jednak wspomnieć o kilku (nielicznych) wadach. Po pierwsze, w porównaniu do takich konsolowych hitów jak np. Tekken, czy Toshinden, jest nieco mniej miodna. Postacie w VF2, ruszają się znacznie wolniej i jakby oporniej. Ściślej mówiąc, grze brakuje tak ważnej dla mordobić dynamiki. Widać to nie tylko w walce z przeciwnikiem bonusowym (walczy się pod wodą), ale w zasadzie w każdej planszy. Są też pewne, na szczęście mało rażące, niedociągnięcia natury graficznej, np. gdy po skończonej walce zwalnia się przesuw kamery w grze, zdarza się, że przez zawodnika zaczyna prześwitywać tło planszy. Pomimo to warto zainwestować w VF2, choćby dla wspaniale zanimowanych postaci. Z tego co słyszałem, do dokładnego zobrazowania ruchów zatrudniono prawdziwych zawodników, którzy walczyli z sensorami rozmieszczonymi na ciele. Efekt jest czadowy, warto zobaczyć. W grze także nie ma „gore", czyli mojej ulubionej krwistości. Szczerze mówiąc, to krew podczas walki pasowała chyba najbardziej do Mortal Kombat i Primal Rage (tam było jej tyle, że popadłem niemal w ekstazę). Omal nie zapomniałem, że mam także niewielkie zastrzeżenia co do dźwięku w grze. Odgłosy walki są cool, ale niestety muzyka pozostawia wiele do życzenia. Wciąż powtarzające się tematy muzyczne mogą doprowadzić po pewnym czasie do szału. Pod tym względem VF2 nie dorasta do pięt nawalankom na Playstation.

Podsumowując, nie jest to gra idealna, chociaż jest to na pewno krok we właściwym kierunku (chociaż trzeba przyznać, że jeśli chodzi o walory graficzne, jest się czym podniecać). Kończąc moje wywody na temat Virtua Fightera 2, przybliżę Wam jeszcze sylwetki zawodników, wraz z krótką historią na temat każdego z nich. Ja, pomimo najszczerszych chęci, przesiądę się na razie do Playstation.

Po roku wyczerpującego treningu, Akira Yuki przybył na turniej, aby wypróbować nowe techniki oraz zmierzyć się ze swoim nowym przeciwnikiem, zapaśnikiem Wolfem Hawkfieldem. Gwiazda filmowa z Hong Kongu, Pai Chan, wróciła, aby dokonać powtórnej próby pokonania ojca, Lau Chana, który przybył na turniej, aby bronić tytułu championa sprzed roku. Mistrz sztuki zwanej „pancratium", Jeffry McWild, przybył na turniej, aby za wygrane pieniądze zapewnić sobie komfort życia. Ninja Kage-Maru chce odkryć sekrety tajemniczej organizacji, która zorganizowała ten turniej. Jacky Bryant chce uratować swoją siostrę, Sarah, która została porwana przez wspomniany syndykat zbrodni i także wystawiona do turnieju. Jacky nie wie, że Sarah została poddana „praniu mózgu" i specjalnie wytrenowana, aby zabić brata. Wojownik walczący w stylu „pijanego mistrza", Shun-di, pojawił się na zawodach, aby wypróbować swoje niezwykłe techniki na młodych, agresywnych przeciwnikach. Ekspert stylu Tourou-ken, Lion Rafale, walczy o swoją wolność i niezależność. Kto zwycięży?

AKIRA

Pełne imię: Akira Yuki
Pochodzenie: Japonia
Data urodzenia: 23 wrzesień 1968 roku
Zawód: instruktor kung-fu
Hobby: kung-fu
Styl: Hakkyoku-ken

Legendarny mistrz stylu Hakkyoku-ken, po przegranej w poprzednim turnieju stwierdził, że nauczył się jeszcze za mało i przez cały rok pastwił się nad swoim ciałem, doprowadzając swe techniki do absolutnej perfekcji. Teraz postanowił je wypróbować, startując w nowym turnieju. Silny i bardzo niebezpieczny przeciwnik, zwłaszcza ■ dystansu. Polecana technika – Jyoho Chauchuu.

PAI

Pełne imię: Pai Chan
Pochodzenie: Chiny
Data urodzenia: 17 maja 1975 roku
Zawód: gwiazda filmowa
Hobby: taniec
Styl: Ensei-ken

Chociaż Pai jest córką Lau Chana, nie darzy go zbytnią sympatią. Podczas gdy ojciec zajmował się doskonaleniem swoich technik, matka Pai ciężko harowała, aby wyżywić rodzinę. Po pewnym czasie jej organizm się poddał i umarła z przepracowania. Pai winą za śmierć matki obarczyła ojca. Możliwe, że to właśnie ona odbierze mu zwycięski tytuł.

Pai jest drobna i wygląda na łatwą do pokonania. Nie radziłbym jednak sugerować się zbytnio jej wyglądem, ponieważ jest tak piekielnie szybka, że zdarzało się, iż nokautowała mojego zawodnika, zanim jeszcze zdążyłem zareagować.

LAU

Pełne imię: Lau Chan
Pochodzenie: Chiny
Data urodzenia: 2 października 1940 roku
Zawód: kucharz
Hobby: poezja chińska
Styl: Koen-ken

Lau dążył do perfekcji we wszystkim co robił – czy to jako szef kuchni, czy jako najpotężniejszy wojownik na świecie. Pomimo iż wygrał poprzedni turniej, nie był jeszcze usatysfakcjonowany. Wyjechał w góry, gdzie cały rok ćwiczył nowe techniki, które teraz zamierza pokazać światu.

WOLF

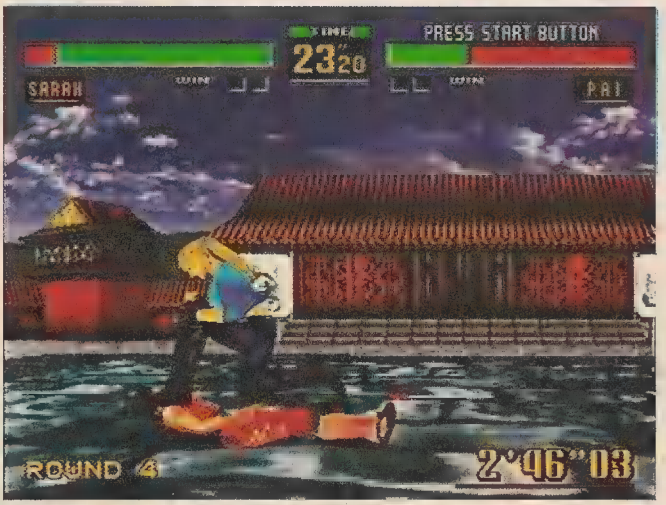
Pełne imię: Wolf Hawkfield
Pochodzenie: Kanada
Data urodzenia: 8 lutego 1966
Zawód: zapaśnik
Hobby: karaoke
Styl: zapasy

Wolf pracował jako drwal, zanim nie postanowił zostać zapaśnikiem. Okazało się, że ma do tego talent i nie minęło dużo czasu, jak zdobył sławę. W poprzednim turnieju szukał rywala równego jemu. Dopiero walcząc z Akirą stwierdził, że znalazł to, czego szukał. Od tego czasu zaprzyjaźnili się, nadal jednak konkurując ze sobą.

Wolf to jeden z moich ulubionych zawodników. Silny i wytrzymały, stosuje techniki rodem z World Wrestling Federation. Polecam „Frankensteinera".

JEFFRY

Pełne imię: Jeffry McWild
Pochodzenie: Australia





Data urodzenia: 20 lutego 1957 roku
Zawód: rybak
Hobby: muzyka reggae
Styl: pancratium

Jeffry chce przeznaczyć wygraną na zakup łodzi rybackiej, ponieważ walka i łowienie ryb to jedyne rzeczy, które potrafi. Jeffry ma wielkie marzenie: zabić wielkiego rekina ludojada „Szatana", który od wielu lat terroryzuje wybrzeża Australii. Ostatnim razem, kiedy Jeffry się z nim zmierzył, rekin uciekł, pozostawiając piękną łódź Jeffry'a niemal doszczętnie zniszczoną. Jeffry długo trenował, aby stanąć do turnieju. Po powrocie chce wyrównać rachunki.

Jeffry to najsilniejszy i najcięższy zawodnik na turnieju. Gdy wykona swego „back breakera" albo „power slam", to można już w zasadzie się poddać.

KAGE

Pełne imię: Kage-maru
Pochodzenie: Japonia
Data urodzenia: 6 czerwca 1971 roku
Zawód: Ninja
Hobby: Mah-jong
Styl: Hagakure-ryu Jujutsu

Niewiele można powiedzieć o tym tajemniczym, zamaskowanym wojowniku. Przybył na turniej, aby rozpracować organizację, której ludzie zamordowali jego ojca i porwali matkę. Poprzednim razem zrobił olbrzymie wrażenie, prezentując niezwykły styl walki, ale dowiedział się jedynie, że jego matka przypuszczalnie jeszcze żyje. Tym razem, jeśli wygra turniej, może dowiedzieć się więcej. Może uda mu się uratować matkę.

SARAH

Pełne imię: Sarah Bryant
Pochodzenie: USA
Data urodzenia: 4 lipca 1973 roku
Zawód: studentka
Hobby: skoki spadochronowe
Styl: Jeet Kune Do

Porwana i uwięziona przez podziemny syndykat zbrodni, Sarah została poddana „praniu mózgu", w celu eliminacji jej brata. Przywódcy organizacji nie mogli jej w pełni kontrolować, dlatego przez rok była specjalnie szkolona na zabójczynię. Teraz okaże się, czy Sarah jest naprawdę maszyną do zabijania i czy uda się jej wyeliminować brata.

JACKY

Pełne imię: Jacky Bryant
Pochodzenie: USA
Data urodzenia: 28 sierpnia 1970 roku
Zawód: kierowca rajdowy
Hobby: trening
Styl: Jeet Kune Do

Jacky został rozdzielony z siostrą, porwaną przez tajną organizację. Po latach szukania Jacky trafił na ślad, prowadzący na wielki turniej, organizowany przez syndykat odpowiedzialny nie tylko za to, co stało się z Sarah, ale także za szereg innych, nie mniej okrutnych zbrodni. Jacky postanowił wziąć udział w zawodach, w nadziei uratowania siostry. Niestety, to nie on wygrał, a trop prowadzący do Sarah urwał się. Jednak Jacky nie poddał się. Teraz, po roku postanowił wygrać drugi turniej i odnaleźć siostrę.

Jacky jest zawodnikiem stosującym chyba najskuteczniejsze techniki, zwłaszcza nożne.

Stylem walki chwilami bardzo przypomina Lawa z Tekkena. Po opanowaniu podstawowych technik Jacky'ego, można niemal bezproblemowo wygrać turniej.

SHUN

Pełne imię: Shun-di
Pochodzenie: Chiny
Data urodzenia: 2 stycznia 1912
Zawód: lekarz medycyny ziołowej
Hobby: Zbieranie ziół leczniczych
Styl: pijane kung-fu

Shun mieszkał w niedostępnych górach na północy Chin, szkoląc swoich młodych uczniów w dziwnych i niebezpiecznych technikach wojennych oraz zajmując się niekonwencjonalną medycyną. Pewnego dnia, pijąc z dwójką swoich starych przyjaciół (z których jeden był mistrzem Hakkyoku-ken i Hissou-ken), Shun dowiedział się, że uczeń jednego z nich osiągnął doskonałe wyniki w ubiegłorocznym turnieju walk, a teraz zamierza sięgnąć po tytuł mistrza. Zabrzmiało to bardzo intrygująco, dlatego też Shun postanowił także wziąć udział w zawodach. Jego przyjaciele z całych sił próbowali mu to odradzić – w sumie co może zdziałać jeden stary gość przeciwko takim młodym drapieżcom? Shun jednak postawił na swoim – czas pokazać młodym kilka sztuczek... Shun to wojownik, do którego poczułem wyjątkowy sentyment (pomimo iż jest słaby fizycznie i ciężko się nim gra), nie tylko dlatego, że prezentuje wyjątkowo ciekawe techniki, ale także, że jest zawsze w kapitalnym humorze i nie rozstaje się z butelką mocnego trunku, dzięki czemu cały czas jest w formie (totalnie napruty).

LION

Pełne imię: Lion Rafale
Pochodzenie: Francja
Data urodzenia: 24 grudnia 1979
Zawód: uczeń szkoły średniej
Hobby: deskorolka
Styl: Tourou-ken

Lion pochodzi z bardzo bogatej i wpływowej francuskiej rodziny. Przez dłuższy czas sądził, że pieniądze, jakie posiada jego ojciec, są wynikiem udanych interesów w dziedzinie rozwoju techniki w lotnictwie. Okazało się jednak, że firma lotnicza jest tylko fasadą dla ciemnych interesów w handlu bronią. Gdy Lion dowiedział się, że jego ojciec jest tzw. „handlarzem śmierci", postanowił odseparować się od interesów rodziny i wieść uczciwe, niezależne od wpływów ojca życie. Ojciec jednak postawił ultimatum: Lion nie musi zajmować się interesami rodziny i uniezależnić się, pod warunkiem, że wygra turniej. Dlatego Lion startuje w tych zawodach – aby odzyskać wolność,

Gry Konsolowe

Nasz dział zmienia trochę swój charakter. Gdy w kwietniu '94 rozpoczęliśmy jego publikację, to na rynku polskim egzystowało niewiele prostych, 8-bitowych konsol, które nie stanowiły żadnej konkurencji dla Pecetów i Amig. A na świecie właśnie zaczynała się wielka rewolucja konsolowa – pojawiły się pierwsze konsole 32-bitowe. Chcieliśmy więc zasygnalizować naszym Czytelnikom, że gry komputerowe nie kończą się na pecetach, że stoją przed nimi jeszcze inne alternatywy. Dlatego informowaliśmy obszernie o wszystkich nowych konstrukcjach, o ich wadach i zaletach oraz perspektywach rozwoju. Dziś sytuacja uległa zmianie, najnowocześniejsze konsole na stałe zadomowiły się na naszym rynku, a liczba ich użytkowników stale wzrasta. Dlatego coraz więcej miejsca będziemy poświęcać omówieniom gierek na te maszynki, ale trzymamy rękę na pulsie – gdy tylko pojawią się jakieś nowe rozwiązania sprzętowe, to na pewno Was o tym poinformujemy.

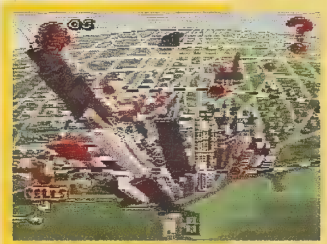
Za dostarczenie gier dziękujemy firmom: American Computers & Games, Bobmark, Comat, Mirage Software, Lanser i ProLine.

MICHAEL JORDAN CHAOS IN THE WINDY CITY

SNES

Gdy sięgałem po Michael Jordan – Chaos In The Windy City myślałem sobie, że oto mamy kolejną koszykówkę, znów firmowaną przez gwiazdę zawodowego kosza.

Wyraz „city" nieco mnie skołował, wydedukowałem więc, że musi to być jakiś streetball, albo coś podobnego. Jakże wielkie było moje zdziwienie, gdy okazało się, że tym razem MJ wziął udział w platformówce, dodam jednak, że bardzo udanej. Zadaniem sławnego koszykarza jest spenetrowanie czterech sporych poziomów miasta Chicago (nazywanego też Wietrznym Miastem) i odnalezienie swojej drużyny, która została uprowadzona przez fanatycznego doktora. W tym momencie dodam, że te cztery poziomy nafaszerowane są mnóstwem sekretnych leveli, tak że zabawa jest długa i wciągająca. Michael, jak przystało na koszykarza, ma pewne charakterystyczne umiejetności. Skacze, dobrze biega oraz po mistrzowsku operuje piłką. Może ją kozłować i ciskać w przeciwników, do których zaliczyć można stworzenia człekopodobne (zombie-koszykarz), a także inne twory natury, jak choćby pająki giganty. W sumie przez ręce Jordana przechodzi siedem typów piłki, a każda ma inną moc i właściwości, co w efekcie pozwala na różnorakie załatwianie wrogów. W czasie podróży, kierując naszym bohaterem, należy zwrócić szczególną uwagę na zbieranie wszelkich przedmiotów – kluczy (bez nich ani rusz), monet, butelek, piłek itp. Oczywiście zdrowie też nie jest wieczne, dlatego trzeba je uzupełniać bonusowymi sercami. Jeżeli chodzi o







poziomy, to pełno jest w nich wind, suwnic i innych urządzeń. Często będziesz musiał ich użyć, aby przedostać się dalej. Spotkać możemy też kosze, a gdy z impetem zapakujemy do nich piłkę, to na pewno czeka nas jakaś niespodzianka.

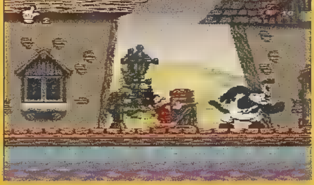
Podsumowując, uważam Chaos In The Windy City za świetną gierkę, szczególnie dla tych, którzy w wakacje mają sporo wolnego czasu. A gdy jeszcze trochę tęsknicie za rozgrywkami NBA, to macie świetną okazję zapełnić czas oczekiwania. Na kolejny sezon i nową grę, ma się rozumieć!

Eldgar

***sprzedaż** .... American Computer and Games*

MICKEY'S WILD ADVENTURE

PlayStation



Myszki Miki nie trzeba chyba przedstawiać nikomu. Niezależnie od wieku z miłą chęcią siadamy przed telewizorem i raczymy się coraz to śmieszniejszymi przygodami sympatycznego bohatera filmów Disneya. Gdy więc na redakcyjnej półce znalazła się gra na PLAYSTATION zatytułowana MICKEY'S WILD ADVENTURE, świat przestał dla mnie istnieć.

Gra zrobiona jest rewelacyjnie, zachwyca piękną kolorową i szczegółową grafiką. Nie trwóżcie się jednak, gdy po rozpoczęciu zabawy zobaczycie czar-

no-białe tło. Przygody Miki są bowiem podróżą przez całą historię filmów o niej, począwszy od lat dwudziestych naszego stulecia, aż do czasu obecnego – bardzo dobry pomysł! Do przebycia mamy sześć sporych poziomów, pełnych wszelakich niebezpieczeństw i pułapek. Wrogowie, których spotykamy, to świetnie znane z filmów postacie: złośliwe duchy, kościotrupy, ptaki i wiele innych. Miki ma za zadanie niszczyć je na swojej drodze, a także zbierać wszelkie przedmioty, które jej w tym pomogą. Biorąc udział w przygodach Myszki musimy zarezerwować sobie dużo wolnego czasu, gdyż niełatwo będzie się oderwać od monitora. Gdy tak siedziałem i testowałem gierkę, co chwilę ktoś z redakcji zatrzymywał się i z podziwem patrzył na ekran. Proponowano mi zmianę, ale ja twardo trzymałem joypad w dłoniach. Na szczęście obyło się bez rękoczynów. Podsumowując, MICKEY'S WILD ADVENTURE to po prostu mistrzostwo świata. Gra ma wszystko, co powinna posiadać platformówka. Piękną grafikę, efekty dźwiękowe (kilkanaście świetnych tekstów Myszki) oraz szaloną wręcz grywalność. Polecam po stokroć.

Aha, jeszcze coś. Do zestawu dołączono dodatkową płytkę z czterema utworami w wykonaniu naszej małej gwiazdki. Parodia znanych przebojów w wykonaniu Miki jest po prostu świetna!

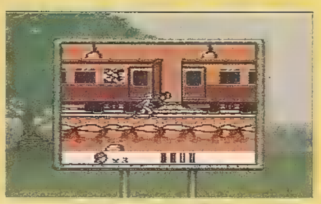
Eldgar

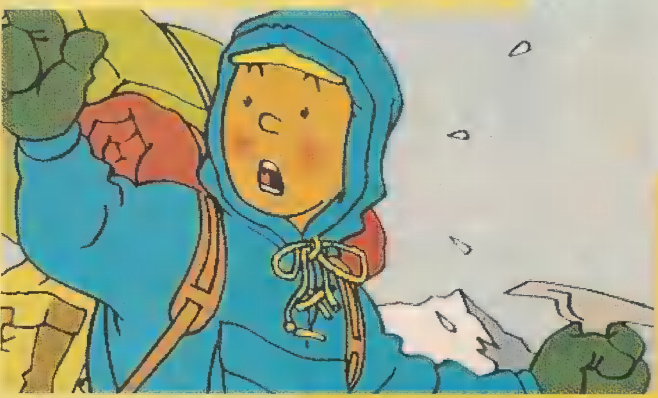
***sprzedaż** .... Lanser*



TINTIN AU TIBET

GameBoy





Przebywający na wczasach TINTIN dowiaduje się, że jego przyjaciel z Tybetu jest w niebezpieczeństwie. Czym prędzej postanawia mu pomóc i wyrusza w najwyższe góry świata. Zaraz po opuszczeniu pociągu nasz mały bohater zostaje zaatakowany przez konduktorów rzucających w niego paczkami. Niewiele myśląc trzeba stamtąd uciec, a dalej są już niezdobyte szczyty gór. Po drodze czeka Cię wiele przygód. Będziesz w niezłych opałach, przeżyjesz burzę śnieżną, dojdziesz też do klasztoru. Będziesz się wspinał po skałach, biegał, skakał, podnosił przedmioty, znajdował dodatkowe życia, a także zdarzy się, że będziesz musiał pływać. Zadania, które na Ciebie czekają, też są niezwykłe. Mnisi z klasztoru na przykład, będą kazali Ci zagrać muzyczkę, a jeżeli tego nie zrobisz, to nie przepuszczą Cię. W TINTINA gra się bardzo przyjemnie. Akcja toczy się żwawo, nie ma żadnych przestojów, a całość umila świetna, dynamiczna muzyka. Grafika, jak przystało na GAMEBOYA stoi na tradycyjnym, przyzwoitym poziomie.

Gra ta powinna zająć Wam trochę czasu, gdyż nie jest wcale prosta, a do tego wymaga małpiej zręczności. Polecam, tak jak KSIĘGĘ DŻUNGLI, zabrać ze sobą na wakacje. Jeżeli chce się skończyć tę pozycję, to innego wyjścia nie ma.

Eldgar

***sprzedaż** .... American Computer and Games*

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

MegaDrive

Diabeł Tasmański to jedna z bardziej znanych postaci filmów rysunkowych. Teraz jego przygody możemy poznawać dzięki grze TAZ IN ESCAPE FROM MARS. Jakoś niefortunnie się stało, że przybyszom z kosmosu spodobał się TAZ, więc go sobie po prostu zabrali. Nie wiedzieli jednak, na co się porywają, gdyż jeszcze się taki nie narodził, co by Diabła Tasmańskiego poskromił. Zabawę zaczynamy, gdy nasz milusiński zostaje umieszczony w zwierzyńcu. Długo się jednak nie zastanawia i postanawia wyruszyć w drogę powrotną do domu. I właśnie Ty musisz mu w tym pomóc. Gra ta jest typową platformówką, w której musimy przeprowadzić Taza przez sześć różnych poziomów – planet, bądź miejsc. Po drodze spotykamy wiele postaci chcących nam nieco poprzeszkadzać. Jak z pewnością zauważycie, są to mordy znane z kreskówek duetu Hanna-Barbera. Nie pozostaje nam jednak nic innego, jak tylko je zniszczyć. A to Diabeł Tasmański rzeczywiście umie znakomicie. Jak wpadnie w szał, to koniec. Kręci szalone młyny, bumerangi wwierca się w ściany podłogi, je wszystko, co spotka na swej drodze. Potrafi też podnosić przedmioty i potem je wykorzystywać. TAZ IN ESCAPE FROM MARS jest totalnie zwariowaną gierką, która toczy się w szalonym tempie. Wykonana bardzo starannie i ze świetną ścieżką dźwiękową, jest doskonałą propozycją dla tych, którzy marzą o poskromieniu szalonego Diabła. A więc moi drodzy, do dzieła!



Eldgar

***sprzedaż** .... Comat*

TOTAL NBA

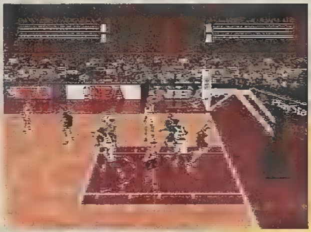
PlayStation

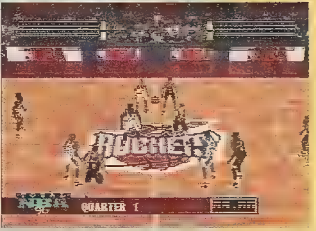
TOTAL NBA dość nietypowo zaskarbiło sobie moje serce. Począwszy od olśnienia, poprzez zniechęcenie, aż do momentu kiedy naprawdę bardzo mi się spodobała. Kiedyś widziałem wersję demo na bonusowej płytce do PSX i zrobiło ono na mnie duże wrażenie. Parę miesięcy później miałem okazję pograć wreszcie w długo oczekiwaną grę, jednak szybko się zniechęciłem. Nie napiszę dlaczego, gdyż to już przeszłość. Gdy jakiś czas temu TOTAL znalazł się w redakcji, nie za bardzo miałem ochotę w nią grać. Ale sami rozumiecie, służba nie drużba. Odpaliłem więc płytkę i doznałem szoku. Toż to naprawdę niezłe – pomyślałem i tak się zaczęło. A teraz kilka słów o samej grze. Wygląda znakomicie, duże postacie, fajnie animowane, dobrze się poruszają. Do dyspozycji mamy wszystkie drużyny NBA oraz składy ALL-STAR 95/96. Zagrać możemy cały sezon, play-offs oraz pojedynczy mecz. Gdy już ustawimy długość kwart, to zabawa się zaczyna. Gracze biegają (także turbo), bronią, rzucają, blokują i dają kosmiczne paki. Często stojąc w miejscu, na linii bocznej trumny, potrafią się wybić i z impetem wsadzić piłę. Najfajniej wygląda to w powtórkach. Zawodnicy przypominają swych odpowiedników z NBA. Shaq jest zwalisty, Bradley za to smukły. Parkiety są w barwach zespołów, publiczność reaguje jak powinna, słychać pisk obuwia o klepkę. Taki mały minus to to, że nie za bardzo widać numery zawodników, ale spokojne można ich rozpoznać.

Wszyscy, którzy kochają basket i już nie mogą się doczekać kolejnego sezonu, muszą sobie pograć w TOTAL NBA. Klimat programu powinien zrekompensować długi okres czekania. A gdyby tego było Wam mało, to w następnym numerze przedstawię kolejną koszykówkę.

Eldgar

sprzedaż .... *Lanser*





PANZER DRAGOON

Saturn

PANZER DRAGOON jest grą bardzo podobną do MAGIC CARPET, z tym że tutaj, zamiast latającego dywanu, posiadamy latającego smoka. I to nie byle jakiego, a genetycznie wyhodowanego. Tak się jednak niefortunnie stało, że część stworów obróciła się przeciw swym stwórcom i teraz toczy z nimi zażartą walkę. Świadkiem pojedynków jesteś właśnie Ty, a obecność ta będzie dla Ciebie szansą na przeżycie czegoś niezwykłego. Oto w pewnym momencie jeden ze smoków ląduje przy Tobie i zauważasz na jego grzbiecie rannego jeźdźca. Ostatkiem sił prosi Cię, abyś kontynuował jego misję i nie dopuścił do dalszej kontynuacji wojny. Dowiadujesz się, że smok bez problemu zawiezie Cię tam, gdzie trzeba, nie zastanawiając się więc wyruszasz natychmiast. Podróżując smokiem masz za zadanie zniszczyć wszystko, co jest na Twojej drodze. Dysponujesz bronią nowej generacji, taką normalną i samonaprowadzającą się. Dzięki zmiennemu ustawiniu widoku możesz strzelać zarówno w przód, jak i na boki, a także w tył. A jest do czego



strzelać. Coś pełza po ziemi, skacze na Ciebie, podlatuje, wyskakuje spod piachu i pryska jakimś świństwem – stworów jest na prawdę co niemiara. Etapy są ciekawe, różnią się od siebie scenerią. Jedne dzieją się w jaskiniach, inne nad oceanem, a także nad pustynią. Na końcu każdego etapu jest jakiś większy cel do zniszczenia – taki strażnik poziomu. W PANZER DRAGOONA gra się naprawdę świetnie, a oprócz tego ogromne wrażenie robi grafika 3D i strona muzyczna. Jedno o czym myślimy, to jak załatwić kolejnego wroga. Nie ma szans na zgubienie się, choć etapy są duże. Jest tego prosta przyczyna – możemy lecieć tylko do przodu, z małymi odchyleniami w boki, ale jednak cały



czas przed siebie. Jeżeli jednak myślicie, że jest to takie proste, to tylko spróbujcie...

Eldgar

sprzedaż .... *Comat*

VIRTUA COP



Saturn

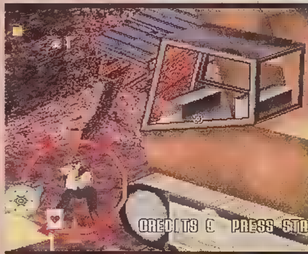
Virtua Cop jest świetną propozycją dla tych, co lubią sobie trochę postrzelać. I to dobrze postrzelać. Akcja gry toczy się w świecie zdominowanym przez przestępców. Twoim zadaniem, jako członka elitarnej grupy policji, jest wybicie wszystkich przeciwników co do nogi. Zanim jednak wyruszymy na akcję możemy sobie trochę strzelanie potrenować na strzelnicy, samemu lub z kumplem. Potem nie pozostaje już nic innego, jak tylko stanąć twarzą w twarz z wrogiem. Gra w Virtua Cop jest dość prosta. Na ekranie ukazuje się celownik, a my musimy tylko strzelać. Namierzanie przeciwników jest automatyczne, więc nie musimy zaprzątać sobie głowy jakimiś innymi czynnościami. Fakt, że wrogów jest co niemiara, ale to tylko wywołuje szybsze krążenie krwi w żyłach. Posiadamy kilka rodzajów broni, o zróżnicowanej sile rażenia. Magazynki właściwie się nie kończą, należy tylko pamiętać o ponownym ich ładowaniu. Gra dzieli się na trzy misje, które oznaczają dodatkowo poziomy trudności. I tak pierwsza toczy się na terenie magazynów i oznaczona jest jako beginner – czyli poczatkujący. Druga przenosi nas na teren kopalniany, a przeznaczona jest dla średniaków, trzecia zaś to misja w wieżowcu – tylko dla ekspertów. Na wszystkich etapach mamy mnóstwo wrogów do wykończenia, ale biegają także „normalni" ludzie i musimy uważać, aby ich nie trafić, bo za to otrzymujemy punkty karne. Na końcu każdego etapu czeka na nas prawdziwy killer, ale dla zaprawionych w bojach, to tylko mały pryszcz. Virtua Cop to naprawdę świetna gra, super dopracowana, gdzie cały czas coś się dzieje. Nie-

stety ma poważny mankament. Stanowczo za szybko można ją skończyć. Ale cóż, może następne części będą bardziej rozbudowane. Tak więc polecam ją szczególnie tym, którzy mają jakieś porachunki, na przykład z nauczycielami. Można się nieźle wczuć i ciach już po naszym matematyku... Od razu robi się lepiej na sercu.

■ Eldgar

P.S. Do gry można dołączyć giwerkę, ■ wtedy radość z grania jest jeszcze większa.

sprzedaż .... *Bobmark*





KONSOLE NEWS

▪ Sternicy Segi twierdzą, że gracze nie widzieli jeszcze prawdziwych możliwości konsoli, jednak ponad rok doświadczeń na rynku, pozwoli im na stworzenie nowych niesamowitych programów. Zapowiadane jest między innymi wydanie NHL Power Play Hockey'96 i Amok. Obydwie pozycje podobno stanowią ogromny krok naprzód w produkcji gier.

• Sony zalicza ten rok do niezbyt udanych i zastanawia się, czy istnieje możliwość odbudowania pozycji Playstation z roku 95. Planowane jest wydanie kilku rewelacyjnych gierek. W najbliższym czasie powinniśmy więc zagrać w Resident Evil, Tiger Shark, Crash Bandicoot i NBA Shootout. Jak widać walka pomiędzy Segą i PSX trwa!

▪ Słynna z produkcji przygodówek Sierra pracuje nad super pozycją Red Baron na Nintendo 64. Ma to być gra, która daleko w tyle zostawi przeciwników N64 – Sony i Segę.

▪ W Stanach Zjednoczonych, niezbyt zadowolona ze sprzedaży swych maszynek firma Sony, proponuje swym klientom nową, ciekawą ofertę. Ci którzy zdecydują się na zakup Playstation będą mogli otrzymać jakiś cenny dodatek — drugi joypad, memory card, a nawet gry: Toshinden i Tekken. Ciekawe, czy i nasi dystrybutorzy zdecydują się na podobny krok?

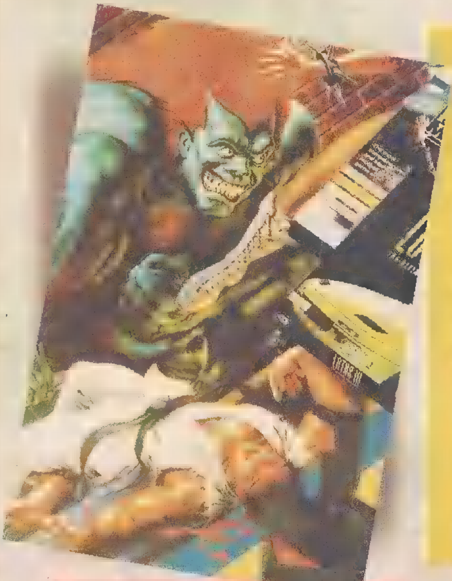
▪ Znani z miniaturyzacji wszystkiego Japończycy, zdecydowali się zmniejszyć i tak już małego Gameboya. Nowy produkt będzie o 1/3 krótszy i wyposażony w czarno-biały ekranik. Dodatkowym atutem jest to, że do pracy wystarczą mu tylko dwie baterie.

▪ Viewpoint firmy Electronic Arts — klasyczne podejście w nowej szacie, strzelanina w stylu legendarnego boskiego Battle Squadron na Amigę. ▪ Toshinden 2 firmy SCE — widziałem, grałem, całkiem ładnie i mangowo. Polecam, choć nie jest to jakaś rewelacja. Miłośnicy kopanin będą zadowoleni.

▪ Intn'l Track & Field firmy Konami — gierka jak najbardziej na czasie. Atlanta, Atlanta i jeszcze raz Atlanta, słowem mało nas, ale dajemy bobu. Dość tych zagadek, chodzi oczywiście o Olimpiadę. Tak, tak pani w niebieskim sweterku wygrała sandały bez miary. Jeśli gierka jest tak grywalna jak GOAL STORM, to będzie bomba.

▪ Gunship 2000 firmy MicroProse — po ostatnich klapach na rynku PC (wyjątek zawsze boska Cywilizacja) chłopaki wzięli się ▪ jedynie słuszny rynek konsol i wypuścili znany przebój w nowej wersji. Oczywiście jest to symulator wiertolotu, czytaj śmigłowca (wolałbym wprawdzie Cywilizację 2, ale cóż, nie od razu Rabarbar zbudowano). W pismach brytyjskich wysokie noty, ▪ więc coolowo Gunshipowo.

▪ Chronicles of the Sword firmy Psygnosis — przygodówka z klawą grafiką. Podobno nic szokującego, ale chyba warto sprawdzić, co taka znana firma namieszała.



TIPS & TRICKS

QUAKE (PC)

Podczas lektury pliku README od Quake'a dowiedziałem się, że firma ID-Software nie umieściła w grze żadnych pomocnych kombinacji klawiszy. O nie... Nie może być... Nie pozostało nic innego, jak pogrzebać trochę w Internecie. Informacje, jakie znalazłem, potwierdziły brak kodów, ale za to ujawniły komendy konsoli Quake'a dające te same efekty.



W celu osiągnięcia poszczególnych efektów należy klawiszem '~' (tylda) wywołać konsolę, wpisać jedną z wymienionych poniżej komend i wcisnąć 'ENTER'.

GOD – daje nieśmiertelność

FLY – możliwość unoszenia się w powietrzu

NOCLIP – przechodzenie przez ściany

NOTARGET – nie prowokowane potworki nie będą atakować

GIVE S <X> – ustawia ilość ładunków do strzelby na X

GIVE N <X> – ustawia ilość naboi na X

GIVE R <X> – ustawia ilość rakiet na X

GIVE C <X> – ustawia ilość baterii na X

GIVE H <X> – ustawia kondycję zdrowotną na X

GIVE <X> – daje broń nr X (X=1..8)

IMPULSE 9 – daje wszystkie rodzaje broni

IMPULSE 255 – włącza tryb quad damage (potworki rozpadają się na kawałki pod dotknięciem małego palca)

MAP <POZIOM> – przeniesienie się na poziom <POZIOM>.

Lista poziomów: START, E1M1, ... E1M8, E2M1, ... E2M6, E3M1, ... E3M6, E4M1, ... E4M7, END.

■ [illegible]

MORTAL KOMBAT 3 (PC)

Jak przejść Mortal Kombat 3 za pierwszym razem na najtrudniejszym poziomie? Nic prostszego, wystarczy wejść do Mortala przez:

–mk3 4862222 (walka bez bloków, jeśli spróbujesz zablokować, stracisz prawie całą energię). Przy grze z komputerem player 1 wciska BLOK na stanowisku playera 2. Komputer traci energię, wystarczy go wtedy dotknąć i już leży. Chociaż i to jest czasami trudne.

■ Żółw&Szczepek

STONEKEEP (PC)

Niektórzy posiadacze Gravisa mieli zpewnością problemy z poprawnym uruchomieniem gry z dźwiękiem – przerywał. Aby muzyka jak I efekty nie „skakały", trzeba najpierw ustawić w setupie kartę i wyjść z niego. Następnie znaleźć plik CONFIG (bez rozszerzenia), wejść do niego i znaleźć następującą linię: SOUND=E024.

Aby dźwięk w grze był w porządku wystarczy tylko zamienić czwórkę na trójkę i uruchomić grę.

■ J.M.

PITMAN (Game Boy)

1. 08AA	10. 2K63
2. OHMN	11. ZUC9
3. ORYZ	12. 33VX
4. 119B	13. 3BJQ
5. 1931	14. 3LG8
6. 1JXY	15. 3V52
7. 1TQM	16. 455E
8. 22KP	17. 4E67
9. ZARW	

■ [illegible]

DESCENT 2 (PC)

Poniższe kody dotyczą pełnej wersji gry.

ALMIGHTY – odporność.

ALIFALAFEL – akcesoria.

ALGROOVE – wszystkie klucze.

ROCKRGRL – odkrycie całej mapy.

GOWINGNUT – Guide Bots atakaju przeciwnika.

GODZILLA – dużo łatwiej niszczyć przeciwnika.

ZINGERMANS, MOTHERLODE, EATANGELOS, CURRYGOAT, JOSHUAAKIRA, WHAMMAZOOM, ERICAANNE, GABBAGABBAHEY – nie masz nic z wyjątkiem 1% energi i shielda

HONESTBOB, LPNLIZARD, FREESPACE, SPANIARD, DUDDABOO, HELPVISHNU, FOPKJEWA, DELSHIFTB, BITTERSWEET, PIGFARMER, FRAMETIME.

–SUPERHIRES – możliwość grania w rozdzielczości 1024x768 lub 1280x1024

■ [illegible]



[illegible] (PC)

Kody do niektórych plansz – na dwie osoby.

LEVEL 10 – DE6782

LEVEL 20 – 89GJ3R

LEVEL 30 – 34UI22

LEVEL 40 – R3894L

■ [illegible]

WITCHAVEN II (PC)

Naciśnij BACKSPACE, wpisz poniższe kody i kliknij ENTER.

MARKETING – tryb boga

WEAPONS – wszystkie bronie

HEALTH – energia

ARMOR – zbroja

STRENGTH – siła

POTIONS – wszystkie napoje

SPELLS – wszystkie czary

KEYS – wszystkie klucze

INVIS – nietykalność

NUKE – zabicie wszystkich wrogów na poziomie.

LEVELx – skok do levelu (za x stawiamy numer levelu).

■ [illegible]

EARTHWORM JIM (PC)

ITSAWONDERFUL – ekstra życie

POPQUIZHOTSHOT – 1000 sztuk amunicji

ONANDONANDON – maksimum kontynuacji

SLAUGHTERHOUSE – dostęp do 5 pierwszych leveli

IDDQD, HATMAN, PULSATING, BLOATED, FESTERING, SWEATY, PUSFILLED, MALFORMED, SLUGFORABUTT.

■ [illegible]





STRIFE (PC)

Poniższe kody dotyczą tylko wersji Shareware.

STUFF – wszystkie klucze, bronie.

IBGOD – jesteś niepokonany.

GUNS – wszystkie bronie.

LISTIT – akcesoria.

JIMMY lub OPEN – wszystkie klucze.

MONEY – pieniądze.

KILLEM – zabicie wszystkich przeciwników.

GOTOx – skok do levelu.

POSIDMUSx – zmiana muzyki (od 01 do 10).

IDDT, AIBRAIN, IDMY, TIC, STIC.

■ JASIO

WIPEOUT (PlayStation)

Jak zapewne wiecie, mamy tu możliwość wyboru jednej z czterech „stajni", dla której będziemy się ścigać. Po długim grzmoceniu w „WIPEOUT-a", mogę pokusić się ■ małe zestawienie i ocenę dostępnych latadeł:

▪ AG Systems
przyspieszenie: 3
prędkość max.: 4
uzbrojenie : 5
sterowność : 2

AG Systems to druga w kolejności prędkość maksymalna, najlepsze uzbrojenie i najgorszy promień skrętu. Z pewnością nie jest to bolid dla początkujących.

▪ Auricom
przyspieszenie: 5
prędkość max.: 2
uzbrojenie : 3
sterowność : 4

Auricom ma największego „kopa", drugi w kolejności promień skrętu i najniższą ze wszystkich prędkość maksymalną. Polecam początkującym.

Quirex
przyspieszenie: 2
prędkość max.: 5
uzbrojenie : 4
sterowność : 3

Quirex to najszybsza gablota, a co za tym idzie, dość trudna do opanowania. Jest jak VW Golf VR6 – niedoświadczony żółtodziób szybko wyląduje na najbliższej ścianie. Najlepsze efekty uzyskuje się w połączeniu z hamulcami powietrznymi.

Feisar
przyspieszenie: 4
prędkość max.: 3
uzbrojenie : 2
sterowność : 5

W sumie jest to najbardziej praktyczny pojazd. Ma niezłe przyspieszenie i bardzo dobry promień skrętu. Słabym punktem jest raczej kiepska odporność ■ uderzenia i broń wroga.

Na koniec mała podpowiedź. Na starcie „spod świateł" nie wyrywaj się bezmyślnie do przodu, jak dziki osioł. Zaczekaj spokojnie aż starter krzyknie „ONE", dopiero wtedy depcz na maksa. Jeśli uda Ci się zrobić wszystko w odpowiednim momencie, to – krótko mówiąc – wylecisz jak z procy.

DUKE NUKEM 3D (PC)

Po zbiciu kibla, umywalki czy hydrantu, można sobie zregenerować energię pijąc z nich wodę.

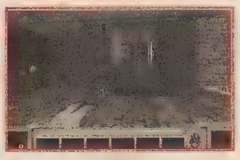
■ J.M.

POWER RUNNER [Pegasus]

2. 3785656
3. 8459410
4. 3390212

■ J.M.





Numery Archiwalne

Gra	Numer
1869	GK 6-7/94
7th Guest	MM 1/94
Aces Of The Deep	GK 3/95
Alone In The Dark	CS 1/93
Alone In The Dark 2	CS 2/94
Alone In The Dark 3	GK 4/95
Amazon Guardians Of Eden	CS 3/93
American Revolt	GK 3/94, 5/94
Another World	CS 5-6-7
B-Wing	CS 4/94, 1/95
Beneath a Steel Sky	GK 6/95
Benefactor	WS 1/95
Betrayal At Krondor	CS 4/94, 5/94
Birds Of Prey	WS 5/93, 1/94
Black Crypt	CS 5/93
Blue Force	GK 1/93
C.H.A.O.S. Continuum	GK 1-2/95
Cadaver	CS 2/93, 3/93
Caesar	CS 1/94, 2/94
Campaign 2	CS 2/94
Cannon Fodder	GK 5/94
Chaos Strikes Back	CS 5-6-7
Christoph Kolumbus	WS 4/94
Chuck Rock 2	GK 1/93
Civilization	WS 2/93, 3/93, 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Colonization	GK 12/94
Colorado	CS 2-3-4
Comanche	CS 1/93
Companions Of Xanth	CS 2/94
Cruise For A Corpse	CS 2-3-4
Curse Of Enchantia	CS 1/93
Cyberia	GK 4/95
Cyclemania	GK 6/95
Dark Legions	CS 1/95, 2/95
Darkseed	CS 2/93
Dawn Patrol	GK 3/95
Death Mask	WS 1/95
Detroit	CS 5/94
Discworld	GK 6/95
Dogfight	WS 2/94
Doom	GK 3/94, 5/94
Dr. Radiaki	GK 1-2/95
Dragonsphere	CS 3/94
Dream Web	GK 3/94
Dune	WS 2/94, 3/94
Dune II	WS 4/94
Eco Quest	CS 4/93
Eksperyment „Delfin"	GK 1-2/95
Elf	WS 3/94
Elvira	CS 2-3-4
Elvira II	CS 2/93, 3/93
Eye Of Beholder	CS 2-3-4, 5-6-7, 1/93, 2/93
Eye Of Beholder II	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94, 3/94, 4/94
F-117A	CS 1/93
F-15 II	WS 4/93
F-19	CS 2-3-4
F-29 Retaliator	CS 2-3-4, 5-6-7
Falcon	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Fascination	CS 4/93
Fetiche Maya	CS 2-3-4
Fighter Bomber	WS 2/92
Fire Force	CS 3/93
First Samurai	CS 2/93, 3/93
Flashback	CS 2/93
Flight Of The Intruder	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Formula I Grand Prix	WS 5-6-7
Freddy Pharkas...	CS 4/93
Frontier	WS 4/94, 1/95
Front Lines	GK 6/95
Fury Of Furries	GK 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94
Gabriel Knight	GK 2/94, 3/94, 4/94
Goblins ■	CS 1/93
Goblins 3	GK 1/94, 2/94, 3/94, 4/94
Great Naval Battles	CS 2/93, 3/93
Gunship	WS 2/92
Gunship 2000	CS 6/93, 1/94
Hardball 4	GK 5/95
Harpoon	WS 1/94, 2/94
Heimdall	CS 4/93
Heimdall II	CS 5/94
Hero Quest	GK 4/94
Hero Quest - misje dodatkowe	GK 5/94
Hero's Quest	WS 1/94
Hired Guns	GK 1/94
Ice Man	CS 2-3-4
Indiana Jones 3	GK 5/95
Indiana Jones IV	CS 1/93
Innocent 2 (Guilty)	GK 3/95
Ishar 2	GK 6-7/94, 8-9/94
Ishar 3	GK 10/94
KGB	CS 4/93
Killing Cloud	WS 1/94

Gra	Numer
King's Quest VII	CS 2/93
Knights Of Xentar	CS 2/95
Lands Of Lore	CS 5/94, 1/95, 2/95
Larry I	CS 2-3-4
Larry III	WS 2/92
Larry 6	GK 6-7/94
Laura Bow 2	GK 5/94
Legacy	CS 1/94, 2/94
Legacy Of Sorasil	WS 4/94, 1/95
Legend Of Kyrandia	CS 1/93
Legend Of Kyrandia 2	CS 2/94
Legend Of Kyrandia 3	GK 6/95
Lester Manley...	GK 4/95
Live ■ Death	CS 5-6-7
Lost Eden	GK 6/95
Lost In Time	GK 1/94, 2/94
Lost Vikings	GK 1/93, 1/94, 2/94, 3/94
Lure Of The Temptress	CS 5-6-7
Mad Dog McCree	GK 4/94
Mad Dog McCree	GK 8-9/94
Man Enough	MM 1/94
Maniac Mansion 2	CS 5/93
Master Of Orion	CS 4/94, 5/94, 1/95
Mega-lo-Mania	CS 2/93
Mentor	GK 3/95
Midwinter II	CS 5-6-7
MiG-29 M	WS 4/93
Millenium 2.2	WS 3/93
Monkey Island	CS 5-6-7
Mortal Kombat 2	GK 3/95, 4/95
Narco Police	CS 5-6-7
Navy Fighters	CS 2/95
Oil Barons	WS 3/93
One Must Fall	GK 5/95
Perfect General	WS 3/94
Pirates! Gold	CS 3/94
Pizza Tycoon	GK 4/95
Plan ■	GK 1/94
Player Manager 2	WS 4/94
Police Quest 4	GK 5/94
Populous	WS 2/92
Populous II	CS 5-6-7
Ports Of Call	WS 3/93
Powermonger	WS 2/92
Prince Of Persia 2	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94
Quest For Glory III	CS 7/93
Quest For Glory IV	GK 4/94
Railroad Tycoon	CS 2-3-4, 5-6-7
Rebel Assault	GK 6-7/94
Red Baron	WS 4/93
Return Of The Phantom	CS 6/93
Reunion	CS 2/95
Ring World	GK 3/94
Ring World 2	GK 6/95
Rise Of The Dragon	CS 3/93
Rise Of The Robots	GK 5/95
Robin Of The Longbow	WS 4/93
Sam & Max	CS 1/94
Search For Cetus	GK 4/94
Second Samuraj	WS 1/95
Secret Of Monkey Island	CS 2-3-4
Settlers	GK 10/94, 11/94, 12/94
Shadow Of The Comet	CS 6/93
Sherlock Holmes	CS 3/93
Silent Service II	CS 2-3-4
Sim City	WS 2/92
Sim Tower	GK 6/95
Simon The Sorcerer	CS 7/93
Space Crusade	GK 4/94
Space Hulk	GK 3/94
Space Hulk	WS 5/93
Space Quest V	CS 3/93
Star Federation	GK 4/95
Storm Master	WS 3/93
Supremacy	WS 3/94
Syndicate	CS 7/93
System Shock	GK 4/95, 5/95, 6/95
Tajemnica Statuetki	GK 2/94
Teenagent	GK 3/95, 4/95
The Big Red Adv.	GK 5/95
Theme Park	GK 4/95, 5/95
Thunderhawk	CS 2-3-4
Thunderhawk	WS 5/94
Tie Fighter	CS 5/94, 1/95
Time Machine	CS 2-3-4
Twisty Pepper	CS 4/93, 5/93
UFO 2	GK 5/95
Ultima VIII	GK 8-9/94, 10/94
Ultima Underworld II	CS 4/94
Under A Killing Moon	GK 12/94
Universe	GK 10/94
Valhalla	GK 11/94, 12/94, 1-2/95
Warcraft	GK 1-2/95
Warlords	CS 5-6-7
Waxworks	WS 3/93
Ween – The Prophecy	CS 6/93
Who Shot Johnny Rock?	GK 5/94
Woodruff	GK 5/95
X-Wing	CS 5/93, 6/93
X-Wing – Tour Of Duty IV	CS 3/94
Zool	GK 1/93

JAK [illegible] ARCHIWALNE [illegible] patrz str. 42

Na Wesoło

KAWAŁY, POWIEDZONKA

– Jakie ma pan ładne zęby!
– To po mamie.
– I pasowały?

■ Marek Barczyński

– Jasiu wierzysz w diabła?
– Eeee... Myślę, że z diabłem jest tak, jak ze świętym Mikołajem. Pewnie znów okaże się, że to tatuś.

■ Marek Barczyński

– Kelner, co pływa w moim rosole.
– Nic.
– No właśnie, a miał być z makaronem.

■ Marek Barczyński

Do mamy pracującej w kuchni przybiega synek i woła:
– Mamo, choinka się pali.
– Tyle razy ci mówiłam: nie mówi się „pali" tylko „świeci".
Po chwili:
– Mamo, firanki się świecą!!!

■ Marek Barczyński

Jasio chwali się koledze:
– Mój brat przebiegł 5 kilometrów w 10 minut.
– Kłamiesz.
– Wcale nie. Mój brat biegł na skróty.

■ Teresa Gertz

Rozmawia rudy z łysym:
– Oj, nie dała Bozia włosów, nie dała.
– Dawała, dawała, ale nie wziąłem bo rude.

■ Teresa Gertz



— Czym różni się Atari od IBM?
— ???
— Wkładem.

■ Dr Czadzik

▪ Jedyne co mnie trzyma na tym świecie, to siła grawitacji.
▪ Jak cię kopnę, to zęby będą same po boisku biegały.

■ Paolo and Greg

– Janie, czy drzwi od samochodu otwierają się w bok, czy do góry?
– W bok milordzie.
– Ach tak, to znowu jechałem w bagażniku.

■ Paolo and Greg

Co należy zrobić kiedy spadochron nie chce się otworzyć?
Jest kilka możliwości:
1. Oddać go do składu i zażądać nowego.
2. Zrobić trzy okrążenia i lądować.
3. Uświadomić sobie, że to ostatni skok.
4. Nie denerwować się, ponieważ skok treningowy nie liczy się.
5. Wziąć pod uwagę, że zostało jeszcze dziesięć sekund, żeby nauczyć się latać.
6. Szybko poinformować archanioła Gabriela o tym, co się wydarzyło.

■ Paolo and Greg

Alpinista spadł w przepaść. Koledzy krzyczą:
– Wasia, żyjesz?
– Żyję.
– Ręce masz całe?
– Całe.
– To wstawaj.
– Nie mogę. Jeszcze lecę.

■ Paolo and Greg

– Jaki czas jest najlepszy do zbierania jabłek?
— pyta się nauczyciel na lekcji biologii.
– Późny wieczór, gdy w ogrodzie nie ma ani dozorcy, ani psa.

■ Paolo and Greg

Co to jest wiatr?
Jest to powietrze, któremu się śpieszy.

■ Paolo and Greg

– Halo?
– Sklep obuwniczy, słucham?
– O przepraszam, pomyliłem numer.
– Nic nie szkodzi. Niech pan wpadnie, wymienimy.

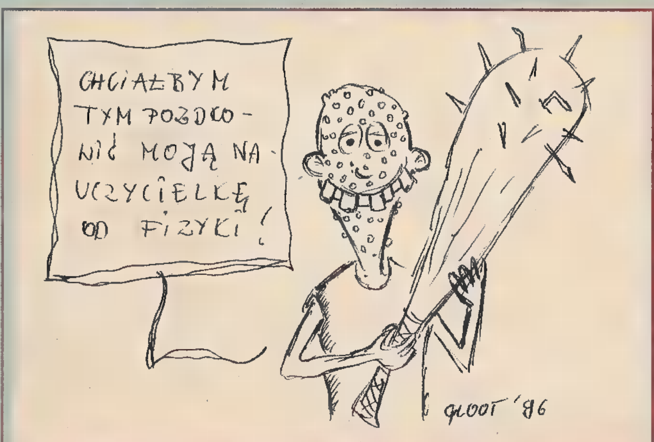
■ Paolo and Greg

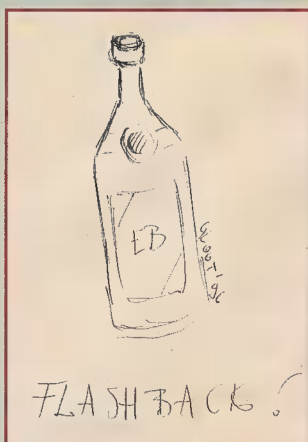
Dwie jaskółki lecą nisko nad ziemią. Nagle jedna mówi:
– Ty! Chyba będzie deszcz padał, bo ludzie się na nas patrzą.

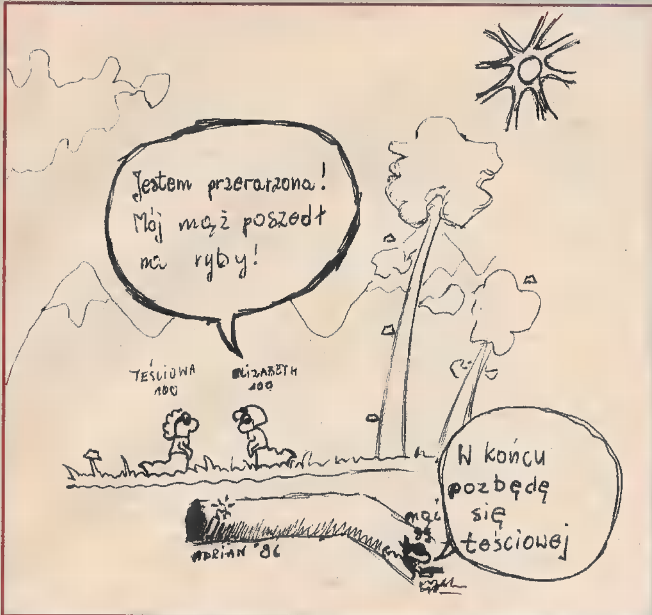
■ Paolo and Greg

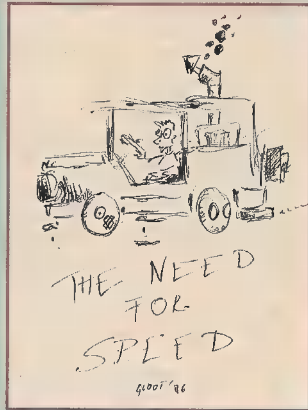
Dwaj turyści na pustyni pytają Araba:
– Daleko jeszcze do morza?
– Jakieś dwieście kilometrów.
– Ale wam plażę odwalili.

■ Paolo and Greg









Dlaczego świnie w Wąchocku mają na końcach ogonków supełek?
Żeby się nie mogły przecisnąć między sztachetami płotu.

■ J.M

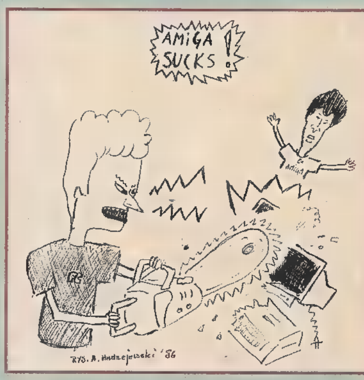
Dlaczego w nocy do Wąchocka nie można niczym dojechać?
Bo zwijają asfalt na noc.

■ J.M

Dlaczego sołtys zwija asfalt na noc?
Żeby kury nie rozdziobały.

■ J.M

Dlaczego nie można dojechać do Wąchocka pociągiem?



Bo lekarz miejscowym zalecił dużo żelaza i szyny rozkręcili.

■ J.M

Dlaczego pasażerowie pociągu do Wąchocka zbierają się w jednym przedziale?
Bo jak pociąg ma 3 wagony, to pierwszy staje już za Wąchockiem, ostatni przed i tylko środkowy trafia.

■ J.M

PRZEKRĘTY

7 DNI I 7 NOCY — pacuś
BRZDĄC — poradnik dla rodziców
HANNIBAL — kanibal
KNIGHTS OF THE SKY — rycerze w kosmosie
ZOOL 2 — dwa żule
SCREAMER — krzykacz
WORMS — spaghetti
SHELL SHOCK — szok w szelkach
BEAVIS & BUTTHEAD — głupi i głupszy
TOP GUN — rewolwerowiec
UFO: ENEMY UNKNOWN — nauczyciel
WETLANDS — miss mokrej podkoszulki
CYBERIA — wakacje na Syberii

■ Dr Czaczik

POWIEDZONKA, KAWAŁY

- Możesz na mnie liczyć. Kalkulator.
- Nie chcę iść do nieba, mam lęk wysokości.
- Pijak krócej żyje, ale dwa razy więcej widzi.
- Życie to najgorsza impreza na jakiej byłem — wychodzę!
- Strzeż się milczącego, nigdy nie wiadomo o czym myśli.
- Na początku był chaos, który się trochę przeciągnął.
- Jeśli myślisz, że wszystko jest możliwe, spróbuj trzasnąć obrotowymi drzwiami.

■ JASIO&ARCHIE KEY

Dlaczego ludzie w Wąchocku chodzą na msze z drabinami?
Bo ksiądz wygłasza kazania na wysokim poziomie.

■ J.M.

Dlaczego w Wąchocku podwyższono dzwonnice w kościele ?
Bo sznur był za długi.

■ J.M

Dlaczego w Wąchocku sołtys już nie chodzi w niedziele do kościoła ?
Kupił sobie samochód.

■ J.M

Dlaczego w Wąchocku są 4 mosty ?
Bo dopiero za czwartym razem trafiono na rzekę.

■ J.M

Gdzie jest najdłuższy most w Polsce?
W Wąchocku – budowali wzdłuż rzeki.

■ J.M

Jakie są zakręty na rzece w Wąchocku?
Takie, że ryby na wirażach wypadają.

■ J.M

A jak szeroka jest ta rzeka?
Taka, że jak dwie ryby chcą się wyminąć, to jedna musi wyjść na brzeg.

■ J.M

Dlaczego w Wąchocku sołtys orze pole w kółko?
Bo kupił sobie konia z cyrku.

■ J.M

Dlaczego w Wąchocku krowy na pastwiskach chodzą w kaskach?
Bo codziennie rano sołtys odwozi je na pastwisko na swoim motorze.

■ J.M

[illegible] 50 zł [illegible]
Za [illegible] and [illegible]
Za [illegible]



[illegible] trzeba będzie sięgać do starości, ale okazuje się, że nowych tematów [illegible] nie długo nie zabraknie. Nie ma co kryć – gry wzorowane na Doomie stanowią już całkiem odrębny gatunek, który owocnie się [illegible]. W tym numerze przedstawiam kilka now[illegible] tytułów związa[illegible] z tą [illegible] i [illegible]jemy opis przejścia Duke Nukem 3D – jak więc myśleć o braku materiałów.

DOOM mania

[illegible] zniszczenie [illegible] zielone [illegible]ki z [illegible], oto co [illegible] na [illegible] 5(86) [illegible] do mielenia [illegible]. Ledwo co [illegible] piło [illegible] piekła [illegible] Duke Nukem [illegible] a [illegible] nowe, [illegible] równie [illegible] i Unreal. [illegible] czasem, na otarcie [illegible] firma US Gold [illegible] nas, za [illegible] o [illegible] – Witchaven II. Jeśli ktoś nad [illegible] krótkie serie z [illegible] na ostateczne [illegible] wysuwane z [illegible] działania za [illegible] i [illegible] może już [illegible]dzia[illegible] ze [illegible]. Mimo że nie [illegible] jak można [illegible] w te [illegible] gry, w [illegible] walka z [illegible] wymaga [illegible] do [illegible] na krótki [illegible] twa[illegible]rzą w twarz z jego [illegible] po[illegible] wszelkie [illegible] normy, [illegible] jednak z [illegible], nie mogę [illegible] że gry tego typu są dalekim [illegible]omy [illegible] DUKA [illegible] a nawet QUEKA [illegible] i nie po bożemu byłoby [illegible] na nie. [illegible] że jak [illegible] różni [illegible] – bezstrzelbiu i miecz strzelba. [illegible]wiście ci [illegible] nie [illegible] bowiem wszelki słuch [illegible] schodkami [illegible] etapu [illegible] jakby tu po[illegible]

Tak niewielka czasowa [illegible] „[illegible]", a jego drugą [illegible] że szanowne autorstwo nie [illegible] nowe [illegible] z zadowoleniem czeka na [illegible], które można [illegible] lub [illegible] stop[illegible] [illegible], nie były [illegible] które [illegible] na gracza za [illegible] ani [illegible] tajemniczymi [illegible] w [illegible] po [illegible] ze [illegible] co szanowni [illegible] „Wiedźmiego [illegible]nu II" nam [illegible] nowego (poza [illegible]) to renderowane [illegible], co [illegible] miłą [illegible] po [illegible], które zu[illegible]pełnie wbrew [illegible] naturze [illegible] nas w [illegible]. Ponieważ brak [illegible] wzmia[illegible]nek [illegible] na[illegible]wno nawet po zmianie 2-3 linijek [illegible] przypu[illegible]szczam, że [illegible] on [illegible] z [illegible] był w [illegible] i [illegible] technicznie bez zarzutu [illegible] nie byłem za[illegible]. Reklamowana [illegible] „super [illegible] SVGA" – Pentium [illegible] poza [illegible] też to miała, [illegible] na [illegible] kartach mu[illegible]" – a [illegible] nie [illegible] być świetne? Z [illegible], aczkolwiek [illegible] – obsługa modemu i [illegible] także hełmów VR.

[illegible] 8 MB, VGA, double [illegible] 50 MB [illegible] HD [illegible] – to [illegible] rekord w [illegible] typu [illegible] nie [illegible], lepiej pobawmy się [illegible] co [illegible]. Z [illegible], które tu [illegible] nie były [illegible] przydałoby [illegible] nadmienić o Ultimate Doom. Po raz [illegible] można go było [illegible]pić bodajże na [illegible] oczy [illegible] Doommaniaków [illegible], i to [illegible] bo zastosowana przez [illegible] nowa forma reklamowania [illegible] się [illegible] że [illegible] z pism [illegible] za uświadamianie gra[illegible]cza nie [illegible] się [illegible] wzmianka [illegible] owym [illegible]. A trzeba [illegible], że choć nie jest to żadna [illegible] dla [illegible], a może [illegible] to [illegible]sek bardzo [illegible]. Jest to pełna [illegible] om [illegible] z [illegible] się [illegible] i płynniej [illegible] oraz dodatkowym [illegible] – [illegible] etapem, którego [illegible] w [illegible] Doomie. [illegible]mów i trzeba [illegible], że [illegible] niesamowi[illegible]cie [illegible] czy [illegible] – eta[illegible]py nie są [illegible] rozbudowane, ale za to [illegible] na [illegible] to po [illegible] nadmierna liczba [illegible] na [illegible] too young to [illegible] mogą odnieść [illegible], że jest on zaledwie [illegible]dzo [illegible], ale [illegible] co [illegible] dzieje na ULTRA-VIOLENCE to [illegible] po [illegible]. Nasi [illegible] są co [illegible] tak samo odporni na nasze strzały, [illegible], ale siła ich broni i re[illegible]fleks, to [illegible] nowa [illegible]. Niestety, ani tek[illegible] ani [illegible] ani [illegible] nie zostali zmie[illegible]nieni – nawet ostateczna [illegible] ze [illegible] nieco ostatni screen i [illegible] tego do[illegible]. Dla [illegible] nie kupili Doom I, Ultimate [illegible] po [illegible] Deluxe, dla [illegible] co [illegible] mają – świństwem ze strony ID softu.

Skoro [illegible] przy [illegible] Doomie, [illegible] nie za bardzo [illegible] czytać lub nie mają w [illegible] w plikach tek[illegible] do [illegible] uru[illegible]chomić [illegible] z [illegible] – [illegible]bo # gdzie # to liczba od 0 do 250. [illegible] czym [illegible] chore na [illegible] lub [illegible]







ce inne [illegible] z uchem [illegible] proszone są o [illegible] Aviomarinu [illegible] lub [illegible] torebki [illegible] po dwudziestu minutach [illegible] musiałem [illegible] sobie [illegible], że [illegible] na [illegible]

[illegible]

[illegible]

dncornholio [illegible] – [illegible] nie jedna [illegible] Ŝcierci
dnstuff – [illegible] szarawarowe rodzaje broni [illegible] na full
dnscotty## – skok do poziomu ##
dnitems – [illegible] i klucze
dncashman – forsa
dnview – [illegible] świat zza Duke'a
dnrate – [illegible] klatek na sekundę, jaką jest w stanie [illegible]
dnskill# – zmienia poziom trudności na #
dnhyper – [illegible] w [illegible] krwi.

[illegible] nie mogą [illegible] z tymi [illegible] w [illegible] gry. [illegible] Jeśli [illegible], że [illegible] shareware Duke'a [illegible], to [illegible], że w [illegible] są aż 50% [illegible]. Nie [illegible] o [illegible] na CD [illegible] leveli [illegible] oraz [illegible] naszego [illegible].

I na koniec [illegible] do Dooma. Jeśli [illegible] czasem, ile [illegible] trzeba wsadzić w [illegible] go w [illegible] oto krótki [illegible] (dla [illegible])

POTWÓR	bullets	shot	rockets	cell	9000
żołnierz	7	1	1	1	1
[illegible]	3	1	1	2	1
[illegible]	[illegible]	1	1	3	1
demon	14	2	1	7	1
duch	14	2	1	7	1
[illegible]	10	2	1	5	1
cacodemon	31	6	2	18	1
baron	100	15	5	[illegible]	1
[illegible]	400	58	20	200	3
spiderdemon	300	43	15	150	2

[illegible] centralne [illegible], które są dość [illegible] do [illegible], gdy staramy się sami nie [illegible].

[illegible] & His [illegible] – [illegible]





Duke [illegible] po [illegible] i nowym, nieco [illegible] od [illegible] czasu leżał [illegible] na [illegible] na [illegible] czasy. [illegible] tego [illegible] wiele – gra [illegible] niemal [illegible] scenariuszem i [illegible] niemal [illegible] na [illegible] dla [illegible] okazała [illegible] mało [illegible]. Po rozwaleniu [illegible], co na średnim [illegible] mie trudności [illegible] się do zablokowania fire'u i staniu [illegible] nieco rozczarowała [illegible] Demon nie raz i nie dwa [illegible] swym [illegible] kąś [illegible] lecz [illegible]. Poza [illegible] pokazała [illegible] shareware'owa [illegible] okazało się, że ta na [illegible] rzut oka nie tak efektowna [illegible], wyznacza nowe kierunki w rozszerzaniu Doomomanii, [illegible] produkt 3D Realms do co [illegible] ale [illegible] Dooma.

[illegible] grozy i [illegible], [illegible] od niedawna [illegible] nas QUAKE, [illegible] pogromy na [illegible] świat Duke [illegible], firma [illegible] Nuke It aż 300 leveli do zwiedzenia. Aby [illegible] do [illegible] dodano bonusowo prościutki [illegible] przy czym można go nie [illegible], ale [illegible] w przypadku [illegible] na [illegible]. Levele [illegible] z [illegible] setupu [illegible], ale szczerze [illegible] znalezienie [illegible] w [illegible], nie [illegible]. Po [illegible] na ogół na [illegible] – rzadko kiedy widzi [illegible] nowe [illegible], że o [illegible] kichś [illegible] nie [illegible] nie [illegible]. A [illegible] to jeden z [illegible] minusów Duke'a – nie [illegible], że w [illegible] grze [illegible] kilka [illegible] to na dodatek [illegible] pochodzi z [illegible].

Okazało [illegible], że o ile w grze o bardzo [illegible] scenariuszu [illegible] dorabiane levele były czasem nawet [illegible] od [illegible], a ich obecność nie kolidowała z [illegible], o tyle [illegible] Duke'a [illegible], która mu [illegible] blado. Z [illegible] skosztowania [illegible] mi [illegible] SAND.MAP, a [illegible] odbywała się w [illegible], reszta natomiast była na [illegible] męczący [illegible] klockowate i [illegible] etapy. [illegible] spoczywa w [illegible] dla [illegible] fanów [illegible] nie [illegible] to wielka [illegible] jednak mnie osobiście bardzo [illegible] smaczne [illegible] to [illegible] społecznemu" na [illegible] do [illegible] mo [illegible] nie ma na tyle [illegible] cej [illegible], by [illegible] w niego bez [illegible] ca. Gdyby komuś zechciało [illegible] możliwości [illegible] w Duke'a, a [illegible] walić z niego [illegible] jego [illegible] powstałoby z tego coś [illegible] – ale Nuke It to po prostu [illegible] i nie poleciłbym jej żadnemu rasowemu Doomomaniakowi.

Adaś



[illegible] .... [illegible]
[illegible] .... [illegible]
cena .... [illegible]
[illegible] .... [illegible]

Nuke It





Mroczne korytarze, [illegible] niesamowite odgłosy towarzy- [illegible] po- [illegible] okładki wielu [illegible] nas [illegible] na [illegible] że żal [illegible] Na [illegible] jak starcza [illegible] i [illegible] powoli, nadszedł [illegible] etap [illegible] ID w końcu [illegible] że czas ma tę [illegible] właściwość, że [illegible] i to [illegible] w jednym [illegible] a [illegible] nad Doomem [illegible] raz [illegible] nowe [illegible] Na [illegible] nie [illegible] konkurować z Dukem [illegible] co [illegible] ma [illegible] klimat, [illegible] na litrach digitalizowanej krwi, [illegible] po ścianach. Nie można co [illegible] to rozrywka dla dzieci [illegible] brutalne [illegible] bardziej [illegible] choć [illegible] niż w [illegible] go [illegible] grach, przez co zabawa nie przypomina [illegible] Poza tym, Twoi adwersarze [illegible] zombie zmartwychwstają [illegible] ich nie [illegible] a [illegible] z [illegible] łapami potrafią ich użyć. [illegible] nich [illegible] na Ciebie [illegible] i sufity, samopały ukryte w ścianach i su- [illegible] do [illegible] można wpaść. Ewidentnie widać tu [illegible] RPG – coraz [illegible] znaczenie ma dobra [illegible] i [illegible] w [illegible] choć [illegible] i celne oko nadal [illegible] bardzo [illegible]

[illegible] ści nie [illegible] zaawansowanie grafiki ustala moim [illegible] na minimum [illegible] to cena, [illegible] w pełni [illegible] za [illegible] za wiele [illegible] innych [illegible] Mimo to [illegible] widzieli [illegible] że gra w końcu w [illegible] normalnie chodzi i choć na 486 nie [illegible] miód, to [illegible] się [illegible]

[illegible] grze [illegible] że [illegible] z ma- [illegible] podczas [illegible] można się dowiedzieć, ile [illegible] w [illegible] zostało jeszcze do [illegible] A [illegible] ich [illegible] że [illegible] z trzema [illegible] można [illegible] na [illegible] schowane po [illegible] by nikt [illegible] w nie nie [illegible] który [illegible] do [illegible] sam jest [illegible] winien. [illegible] z [illegible] w [illegible] na razie [illegible] re!), ale on [illegible] – w tym [illegible] oddziela się chłopców od [illegible] że warto było [illegible] aż ID okiełzna [illegible] po- [illegible] choć wygląd [illegible] i [illegible] gry sugeruje, że musieli uciec [illegible] do pomocy sił nie [illegible] go świata – przy [illegible] ministranta.

[illegible] typu gier znów będą kręcić nosem, [illegible] a [illegible] gracze będą [illegible] i to na [illegible]

Obszerna [illegible] z [illegible] Wilburem – pierwszoplanową [illegible] w firmie id, [illegible] twórcą Quake [illegible] w [illegible] MER PO POLSKU nr [illegible] Natomiast w nr [illegible] garść [illegible] a na cover [illegible] zamieszczona [illegible] sharewarowa wersja [illegible] Polecam.

wydawca	[illegible]
[illegible]	[illegible]
cena	[illegible]
[illegible]	[illegible]

Quake

W poprzednim numerze [illegible] do [illegible] W tym numerze nadszedł czas na jego [illegible] Baw [illegible] z nami!

Adać

CZĘŚĆ 2

TOXIC DUMP

[illegible] dolny i [illegible] przy- [illegible] Wpłyń [illegible] łodzi [illegible] co [illegible] teren. Wpłyń do [illegible] w ścia- [illegible] w beczki i w [illegible] Przejdź przez [illegible] zniszcz [illegible] działka. [illegible] tunelem na półkę i weź niebies- [illegible] momentalnie po [illegible] karty [illegible] działko w [illegible] po [illegible] Do nisz [illegible] miejsca, gdzie na kolumnach były działka [illegible] użyj [illegible] czerwone drzwi w nowym [illegible] rzu i [illegible] w [illegible] przy [illegible] przenoszony [illegible] sca na miejsce [illegible] łapy. W pewnym [illegible] do [illegible] W [illegible] Jedź [illegible] taśmą [illegible] i rozwal [illegible] nij niebieskie [illegible] na ścianie; [illegible] się dwie [illegible] w jednej z nich trzeba [illegible] Znowu na [illegible] do końca i [illegible] na dół. Znajdź [illegible] uruchamiany czerwoną [illegible] Po drodze rozwal atakujące [illegible] świnie i zwiedź [illegible] z [illegible] aż zostaniesz [illegible] tunele, a [illegible] w [illegible] szczeniu [illegible] w nowo otwarte drzwi. [illegible] aż znajdziesz się w [illegible] Obejrzyj teren i [illegible] Wpłyń do [illegible] w [illegible] i wciśnij [illegible] Wypłyń na [illegible] z różnymi [illegible] mi [illegible] Jeden z [illegible] a [illegible] Rozwal [illegible] Wskocz do [illegible] że [illegible] otwarte drzwi. Wpłyń do nowego [illegible] i dopłyń do [illegible] na jego końcu. [illegible] aż na turbinie [illegible] szary pas ozna- [illegible] na jego [illegible] turbinami [illegible] Po drodze rozwal [illegible] się [illegible] do [illegible] szczenia z [illegible] Spłyń ze [illegible] aż [illegible] do dużego [illegible] do czerwonego [illegible] i [illegible] Wejdź po stromej ścianie na [illegible] a [illegible] na czarnym [illegible] i strzel do [illegible] po drugiej [illegible] wał wirnik i [illegible] do [illegible] energii. Wróć do [illegible] kwasu idź cały czas jej [illegible] Kiedy z daleka zobaczysz przycisk [illegible] dokładnie [illegible] Jeśli się dobrze [illegible] czysz [illegible] Rozwal ją i [illegible] do nowego [illegible] zielony [illegible] do ukrytego levelu.

Duke Nukem 3D

[illegible] .... [illegible]
[illegible] .... PC CD
cena 130.00
dystrybucja .... Master



THE ABYSS

Spłyń z kwasem aż do [illegible] i wskocz na [illegible] po [illegible]. Otwórz drzwi i zbierz [illegible] na dół [illegible] z kwasem. Kiedy [illegible] z wodospadu, [illegible] wskocz na [illegible]. Idź [illegible], aż [illegible] niebies[illegible]. Wróć do [illegible], zeskocz przy nich na dół i [illegible]. Idź nowym [illegible], aż dojdziesz do [illegible]. Po [illegible] stronie udaj [illegible] prawym [illegible]. Znowu trze[illegible] przep[illegible], podejdź do [illegible], a w tym momencie [illegible] szereg [illegible]. Wróć do [illegible] na [illegible] tyn [illegible] prawą [illegible] okienko. Wciśnij [illegible] ścian. Zejdź schodami na dół. Za [illegible]. W ogromnym czerwonym [illegible] idź [illegible] dłoń i [illegible] na [illegible] i rozwal [illegible] schodami na [illegible]. Wskocz do dołu z ogniem i [illegible] pomalowane [illegible]. Idź do końca nowego [illegible] spadnij z [illegible] po[illegible]. Wciśnij dłoń i [illegible], po [illegible] dłoń [illegible] spadnij z [illegible] na [illegible]. Pozwól [illegible] do [illegible]. Idź do [illegible] z [illegible] nowym [illegible]. Otwórz masywne [illegible] z [illegible] na [illegible], aż dojdziesz do drzwi – [illegible] w kształcie [illegible]. Idź [illegible] – wskocz do [illegible] w [illegible] za[illegible]czniesz [illegible] nowe [illegible] seria [illegible]chów i pojawi [illegible] rozwalić z [illegible], np. [illegible] nad [illegible].



LAUNCH FACTORY

[illegible] z kwasem do [illegible]. Wróć na [illegible] przez [illegible]. Idź [illegible], aż [illegible] do [illegible] z [illegible] zbierz [illegible] i idź dalej. W nowym [illegible] działko i [illegible] na [illegible] po [illegible]. Na [illegible] – od [illegible] – 1 [illegible] 2 [illegible] 3 i 4 [illegible] do nowego [illegible]. Zejdź [illegible] Po [illegible] i na [illegible] do [illegible] po [illegible] na [illegible]



aż [illegible]. Otwórz [illegible] przy[illegible] i [illegible] cze[illegible] do [illegible] z ra[illegible]. Użyj [illegible] i [illegible] znowu do [illegible]tu i [illegible] na [illegible] wielkich wrotach [illegible]. Rozwal [illegible] w [illegible]nie i wskocz do [illegible]. Przesuń [illegible] cho[illegible] do nowego [illegible]. W [illegible] za [illegible] wraz z [illegible]. Uruchom au[illegible].

LISTA PRZEBOJÓW GIER KOMPUTEROWYCH

LISTA NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER W KWIETNIU NA PODSTAWIE WYNIKÓW SPRZEDAŻY HURTOWNI „[illegible]" TEL. (0-22) 10-69-58

TOP 10 [illegible] CD-ROM LIPIEC

1. DUKE [illegible]
2. CIVILIZATION
3. SETTLERS 2
4. WARCRAFT [illegible]
5. [illegible]
6. [illegible] CONQUER
7. EF200
8. SILENT HUNTER
9. WORMS
10. WING COMMANDER 4

TOP 10 [illegible] 3.5" [illegible] LIPIEC

1. POLANIE
2. ŚWIRUS
3. SKAUT KWATERMASTER
4. BASTION
5. KAJKO I [illegible]
6. [illegible] KRWI
7. NOC
8. SOŁTYS
9. F-29 RETALIATOR
10. [illegible]

TOP 10 [illegible] LIPIEC

1. [illegible] POLSKI
2. [illegible]
3. [illegible] POLSKĘ
4. [illegible]
5. FLIGHT OF [illegible] QUEEN
6. [illegible] OF [illegible]
7. LEGION
8. [illegible]
9. S[illegible] FIGHTER
10. [illegible]

KONKURSY

Okres wakacyjny nie wpłynął najlepiej na Waszą i naszą stałą rubrykę. Rezultatem tego jest tylko jeden tradycyjny konkursik - oczywiście „3 pytania". Jeżeli tylko uważnie czytacie nasze pismo, to z odpowiedziami nie będziecie mieli żadnych kłopotów. A więc zaczynamy!

1. Nazwisko jakiego sportowca firmuje najnowszą sportową produkcję firmy Interactive Magic?
2. Jaka firma jest producentem słynnej gry Settlers 2?
3. Ile światowych torów mamy do dyspozycji w grze F1 Grand Prix 2?

Nagrodami [illegible] są:

1. WACKY WHOOLS (PC CD) – zestaw shareware z gierkami
2. ŚWIAT WINDOWS (PC CD) – ponad 200 programów
3. KAJKO I KOKOSZ (PC)
4. SMUŚ (Amiga)
5. AGENT CZ (Amiga)
6. RALLY SIMULATOR (C-64)

Nagrody ufundowały firmy:
[illegible] Avalon, Seven Stars

Rozwiązanie konkursu „3 pytania" [illegible] nr. 5-6/96

Prawidłowe odpowiedzi:

1. W grze BAD MOJO wcielasz się w postać karalucha.
2. SHELLSHOCK wyprodukowała firma Core Design
3. „Jasio" to ksywka Marcina Jaśkaczka

Nagrody w tym arcy trud[illegible] konkursie wylosowali:

1. Paweł Dziwinski z Dobrzan – Pol-Gol
2. Marek Gruszczak z Krakowa – Świat Windows
3. Adam Pawlak z Giżycka – BMX Simulator
4. Michał Olma z Ustronia – Preludium
5. Łukasz Zawadzki z Tarczyna – Gwiezdny Manager

Gratulujemy!

Przypominam, że odpowiedzi należy przysyłać na kartkach pocztowych na adres redakcji:

[illegible] Computer [illegible]
[illegible]

UWAGA! ROZSTRZYGNIĘCIE KONKURSU TELEINFO OGŁOSZONE ZOSTANIE W NUMERZE WRZEŚNIOWYM. PRZEPRASZAMY

PRENUMERATA

JAK ZAMÓWIĆ PRENUMERATĘ

Prenumerata krajowa na IV kwartał '96 w RUCH-u

Należność (2,50 zł x 3) za numery: październik, listopad, grudzień, można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.

W redakcji

Odchodzimy od praktyki zamieszczania w każdym numerze blankietu na prenumeratę. Jest to spowodowane przede wszystkim postawą poczty, która rządząc się swoimi prawami, w niektórych placówkach przyjmuje formularze wycięte z gazet, a w innych nie. Zatem jeśli ktoś chce zamówić prenumeratę musi skorzystać ze standardowego blankietu pocztowego na przekaz pieniężny. Należy owy blankiet dokładnie i czytelnie wypełnić, zwracając uwagę na to, aby na odcinku dla adresata znalazł się pełen adres zamawiającego – imię, nazwisko, kod, miasto, ulica, numer mieszkania. Dla pewności należy powtórzyć to samo w miejscu na korespondencję (na odwrocie druku). Tam należy napisać koniecznie, od którego numeru ma obowiązywać prenumerata. Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na 3, 6, 12 kolejnych numerów. Aktualna cena „Gier Komputerowych" w prenumeracie wynosi 2,50 zł i jest stała przez cały czas obowiązywania prenumeraty.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Żeby zamówić dowolny numer z poprzednich wydań naszego pisma należy przesłać przekazem pocztowym na adres redakcji (CGS, 04-202 Warszawa, Marsa 6) określoną kwotę pieniędzy (patrz niżej) za zamówione numery plus koszty przesyłki pocztowej. Wykaz ciekawszych instrukcji, które znalazły się w poprzednich numerach, zamieszczono na sąsiedniej stronie. Cena każdego numeru archiwalnego wynosi 1,50 zł za wyjątkiem trzech numerów wstecz licząc od ostatniego, na które obowiązują ceny detaliczne wydrukowane na okładce. Koszty przesyłki ponosi zamawiający, a wynoszą one: 0,75 gr. za wysyłkę 1 egz., 1,00 gr. za wysyłkę 2 egz. lub 1,50 zł za jednorazową wysyłkę powyżej 3 egzemplarzy.

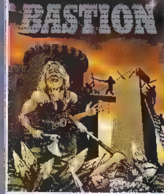
ROCZNIK TANIEJ!

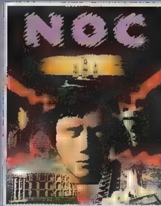
Uwaga! Zamawiając jednorazowo rocznik „Gier Komputerowych" możesz uzyskać znaczne oszczędności.

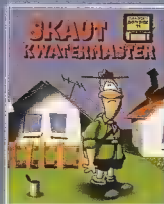
Cena całego rocznika '94 wynosi zaledwie 10,00 zł + 1,50 zł (koszty przesyłki). W skład tego zestawu wchodzą następujące numery „GK" 1/94, 2/94, 3/94, 4/94, 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94, 11/94, 12/94 i extra 1/93, co nam daje łącznie 11 numerów, czyli poniżej 1,00 zł za egzemplarz. Zamówienia na rocznik „GK" przyjmujemy również na standardowych blankietach pocztowych – przy zamówieniu dopisać „rocznik".

Cena rocznika '95 wynosi zaledwie 15,00 + 1,50 zł.

Wpłat na prenumeratę i numery archiwalne można dokonywać także przelewem na konto bankowe:
[illegible] B.P. [illegible] O/W-wa
1629-314295-136.




GIEŁDA

SPRZEDAM

▪ Nowe PlayStation na gwarancji. Możliwość wysyłki za pobraniem pocztowym. 72-600 Świnoujście, ul. Gdyńska 29a/1, tel. (0-97) 32-71-882.

▪ Oryginalne gry na PC 3.5": Prawo Krwi — 25 zł, Tajemnica Statuetki — 25 zł, The Legacy — 50 zł, Quarantine — 45 zł. Sprzedam płytę główną 386 z procesorem 386 DX 40 Mhz. Cena 70 zł. Łukasz Reluga, ul. Fałata 23/8, 10–211 Olsztyn.

• Pilnie sprzedam IBM PC 386 SX/33 Mhz, 4 MB RAM, karta grafiki AVGA, FDD 3.5", HDD 80 MB, klawiatura, mysz + joystick. Płytę CD–ROM Adult Share 1 do PC. Cena 20 zł. Przemysław Walczak, oś. 700 Lecia 12/40, 32–650 Kęty, tel. 45–50–75.

▪ Konsolę Sega Mega Drive 2 + 2 joysticki + grę Sonic. Cena 300 zł. W bardzo dobrym stanie. Grzegorz Grodzki, Sulejówek-Miłosna, ul. Generała Andersa 22, kod. 05–071, tel. (0–22) 78–35–676.

• Nowe konsole: Jaguar — 450 zł, Jaguar CD + 4 kompakty — 550 zł, Sony Playstation — 900 zł. Sprzedam również komputer Amiga CD32 wraz z 15 kompaktami i CD net. Cena 900 zł. Lub zamienię na A1200. Artur Litwińczuk, ul. Wojciecha 11b/7, 40–474 Katowice 17.

▪ Sprzedam lub zamienię Amigę 500 1 MB Ram, 1 MB Chip Ram, 2 joye, 1 myszka, euro złącze. Stan bardzo dobry . Cena 550 zł. Sprzedam gry na PC: Destruction Derby — 50 zł, NCAA Basketball — 35 zł, Predator 2 — 7 zł. Roman Sopotnicki, ul. D. Chłapowskiego 5 m 4, 59–220 Legnica, tel. (0–79) 55–25–44 w weekend.

▪ Game Boy'a + specjalne pudełko + lupa z podświetlaczem + zasilacz. Game Boy jest w stanie idealnym i jest żółty (special edition). Gwarancja. Cena ok 200 zł. Marcin Groszewski, ul. Piaski 8/10, 87–300 Brodnica, tel. (0–511) 830–11 wew. 541.

• Oryginalne gry na PlayStation: Thunderhawk 2, Nba Jam T.E, Loaded. Każda gra w cenie 155 zł. Interesuje mnie tylko sprzedaż. Mariusz Majewski, 05–800 Pruszków, tel. 728–16–90.

▪ 3DO konsola, oprzyządowanie + 25 CD gier (najnowszych), Subskrypcja 3DO Magazyn. Cena 1.500 zł. Lub zamienię na konsolę Saturn Sega. Wioletta Kryza, ul. Dybowskiego 9/3, 10–718 Olsztyn, tel. (89) 233–291 pokój 3.

▪ Super Nintendo + dwa joypady w tym jeden wybajerowany + Mortal Kombat + NBA Jam + Wrestling Rumble (3 cart). Cena — 550 zł. Grzegorz Rybczyński, ul. Łąkowa 20a/2, 66–300 Międzyrzecz.

▪ Tanio sprzedam gry na Amigę: Mortal Kombat 2, Colonization, Heindall 2, Genesia, Project Battlefield, Powermonger, Shadowlands, Birds of Prey. Krzysztof Kutyła, Molestowice 29, woj. Opolskie, 49–156 Gracze, tel. 609–811 (prosić Krzyśka).

▪ Pegasusa z pistoletem + dwa joye za jedyne 80 zł. Sprzedam Atari 130/XE z dwoma magnetofonami, jednym joystickiem 4 kasety plus pudełko z drewna plus kable plus turbo za 85 zł. Jacek Kardsz, ul. 1–go Maja 10/7, tel. (0–32) 598–809 (po 20–stej).

▪ Gry do Sega Mega Drive: Mercs — 70 zł. (strzelanina), Out Runners — 59 zł. (wyścigi) Marcin Rola, ul. Żeromskiego 38, 23–210 Kraśnik, tel. (837) 55–449.

▪ Amigę CD32 + 7CD z grami, klawiaturę, 2 joysticki, 1 joypad — cena 740 zł. Daniel Rutkowski, ul. Żmudzka 5/61, 85–028 Bydgoszcz, tel. 42–07–06.

▪ Gry na Sony Playstation: Destruction Derby — 100 zł, Disc World — 120 zł, Psycho Detectiv — 150 zł, Twisted Metal — 100 zł, Tekken — 100 zł, Wrestlemania — 100 zł. Warhawk — 100 zł. Lub sprzedam wszystkie razem za 700 zł. Bartosz Potomski, 80–336 Gdańsk — Oliwa, ul. Karpacka 4a/22.

▪ Super Nintendo — cena 420 zł. W zestawie gra Street Fighter 2. Do sprzedania również Donkey Kong Country 1 — 220 zł, Donkey Kong Country 2 — 220 zł, Primal Rage — 200 zł, Batman Forever — 220 zł. Sławomir Sidorow, ul. Staszica 5/68, 21–010 Łęcina, tel. (0–81) 62–14–31 (po 20).

▪ Grę Sołtys (dyski + kaseta z muzyką z tej gry) — 30 zł, grę Kosmos — 30 zł. (obie oryginalne), Win 95 (demo — CD) — 10 zł. CD–Action (płyta CD) — a na niej między innymi (Warcraft 2, Worms, MK3, Navy Strike, A.D.2044) — 10 zł. Możliwość wysyłki za pobraniem pocztowym. Paweł Głogowski, ul. Pułaskiego 3/37, 98–100 Łask, woj. Sieradzkie, tel. (0–198) 51–20.

• Grę Colonization na Amigę (oryginał) — 75 zł. Dudziak Artur, ul. Dworzowa 10, 63–820 Piaski, tel. (0–65) 719–110.

▪ Atari Jaguar + CD-ROM do Atari Jaguara (gwarancja) — 900 zł (osobno lub razem). Sony PlayStation — 1000 zł. (gwarancja), gry w cenie 150–180 zł, joypad — 100 zł, karta pamięci (memory card) — 90 zł. Sony mogę także zamienić na Amigę, CD32 lub Snesa — za dopłatą. Do uzgodnienia. Paweł Dziuba, ul. Słowackiego 21c/72, 43–190 Mikołów, tel. (0–32) 126–16–52, woj. Katowickie.

• Sony PlayStation wraz z Demo. Cena 1.100 zł. Sebastian Jańczak, ul. Wojska Polskiego 27/5, 66–235 Torzym, woj. Zielonogórskie, tel. (0–68) 413–971.

▪ Amiga CD32 + SX–1 (HDD 40 MB 2,5", 4 MB — razem 6 MB, klawiatura, mysz, stacja dysków 3,5", 4xCD) — gawarancja. Cena 1700 zł. Marcin Sadowski, JW 2456 „S", ul. T. Kościuszki, 19–302 Ełk 4.

• Amigę 500 z 1 MB pamięci, modulatorem TV (na gwarancji), myszą, podkładką, pokrywą na komputer, nowym zasilaczem (na gwarancji), dwoma joystickami, prasą komputerową. Wszystko w idealnym stanie. Cena zestawu — 500 zł, lub zamienię na PC min. 386 DX, 4 MB Ram, VGA, monitor kolor, lub lepszy — dopłacę. Maciej Krawcewicz, ul. Ganochiego 27 m 49, 02–645 Warszawa.

▪ Sprzedam lub zamienię Atari Jaguar + CD + gry: Aliens vs. Predator, Doom, Wolf 3D, White Men C.J, Hover Strike CD, Cybermorph (całość 17 mil). Na Sony Playstation. Wymienię gry na Jaguara. Dariusz Barciński, ul. 23 Stycznia 17a/34, 86–050 Solec Kujawski.

• Dodatkową stację dysków 3,5" do Amigi 500. Cena 120 zł (do uzgodnienia). Marek Bukowiecki, ul. Słowackiego 7/4, 97–400 Bełchatów, tel. 044-334-219.

• Komputer Amiga 500 1 MB Ram z kablem euro, dwoma pudełkami na dyski, joystickiem i myszką. Sprzedam grę na konsolę Atari Jaguar: Aliens vs Predator — 220 zł. Sprzedam także w formie wysyłkowej Jakub Chmaro, ul. Marcinkowskiego 5/1, Szczecin 71–160, tel. (0–91) 711–05.

▪ Amigę 600 + mysz + 2 joysticki (Top Star) + literatura o Amidze + magazyny komputerowe: Top Secret i Computer Studio. Cena ok. 600 zł — do uzgodnienia. Janusz Banik, ul. Czarka 3, 42–310 Żarki, woj. Częstochowskie.

▪ CD32, joystik, mysz, 6 CD, czasopisma — gwarancja. Cena 400 zł. Monitor Philips CM 88332 z filtrem. Cena 450 zł. Całość za 800 zł. Gry na CD. Józef Durlak, ul. Reymonta 5/6, 47–225 Kędzierzyn Koźle.

▪ Super grę na super Nintendo: Król Lew za jedyne 1.200.000 starych zł. Nowa kosztuje 2.800.000 starych zł. Koszty wysyłki pokrywam ja. Piotr Cybulski, ul. Brzozowa 17, 82–200 Malbork, tel. (0–55) 15–05.

• Rozszerzenie pamięci do A1200 - Elbox 1200/4 MB FAST z zegarem, koprocesor MC68882/28 MHz, gwarancja (400 zł). Drukarkę Star LC-100 Colour (9 igieł), stan bardzo dobry, polskie znaki, instrukcja po polsku (450 zł). Adam Bartniczak, ul. Gen. Pułaskiego 9/36, 06-200 Maków Mazowiecki, tel. (0-29) 172-309.

▪ Komputer Commodore 64 (bez magnetofonu). Stan bardzo dobry. Cena 60 zł. Oraz grę na Pegasusa Vidence Hockey. Cena 10 zł. Rafał Urbanowicz ul. Plac Staromiejski 3/64 66–400 Gorzów Wlkp. tel. (0–95) 326–654

▪ Gry na Atari Jaguar Alien vs Predator – 100 zł. Whit Men Cant Jump + Team Tap – 100 zł. Myst CD – 100 zł. Hover Stricke CD – 100 zł. Higlander CD – 100 zł. Dariusz Barciński ul. 23 Stycznia 17a/34 86–050 Solec Kujawski

▪ Grę Fears w wersji dla Amigi CD–32. Cena 50 zł. Łukasz Maglik ul. Kościuszki 5/14 62–800 Kalisz tel. (0–62) 577–972

KUPIĘ

• PC 386 DX/SX, 40/33 Mhz, 0–8 MB Ram. Z twardym dyskiem lub bez. Cena 500 — 800 zł. PC 286 AT. Cena 300 zł. Roman Sopotnicki, ul. D. Chłapowskiego 5 m 4 , 59–220 Legnica, tel. (0–79) 55–25–44 w weekend.

• Oryginalną kasetę video z filmem „Atak Morderczych Pomidorów" (Attack of the Killer Tomatoes). Zapłacę do 30 zł, lub dam za film 1 cartridge do Pegasusa. Rafał Dzienniak, 83–240 Lubichowo, Bietowo kal. 35.

• Pilnie kupię grę The Settlers na PC 386 DX. Pytel Bartek, ul. Cesarska 243, 43–386 Świętoszówka, Grodziec Śl., tel. (0–33) 154–097.

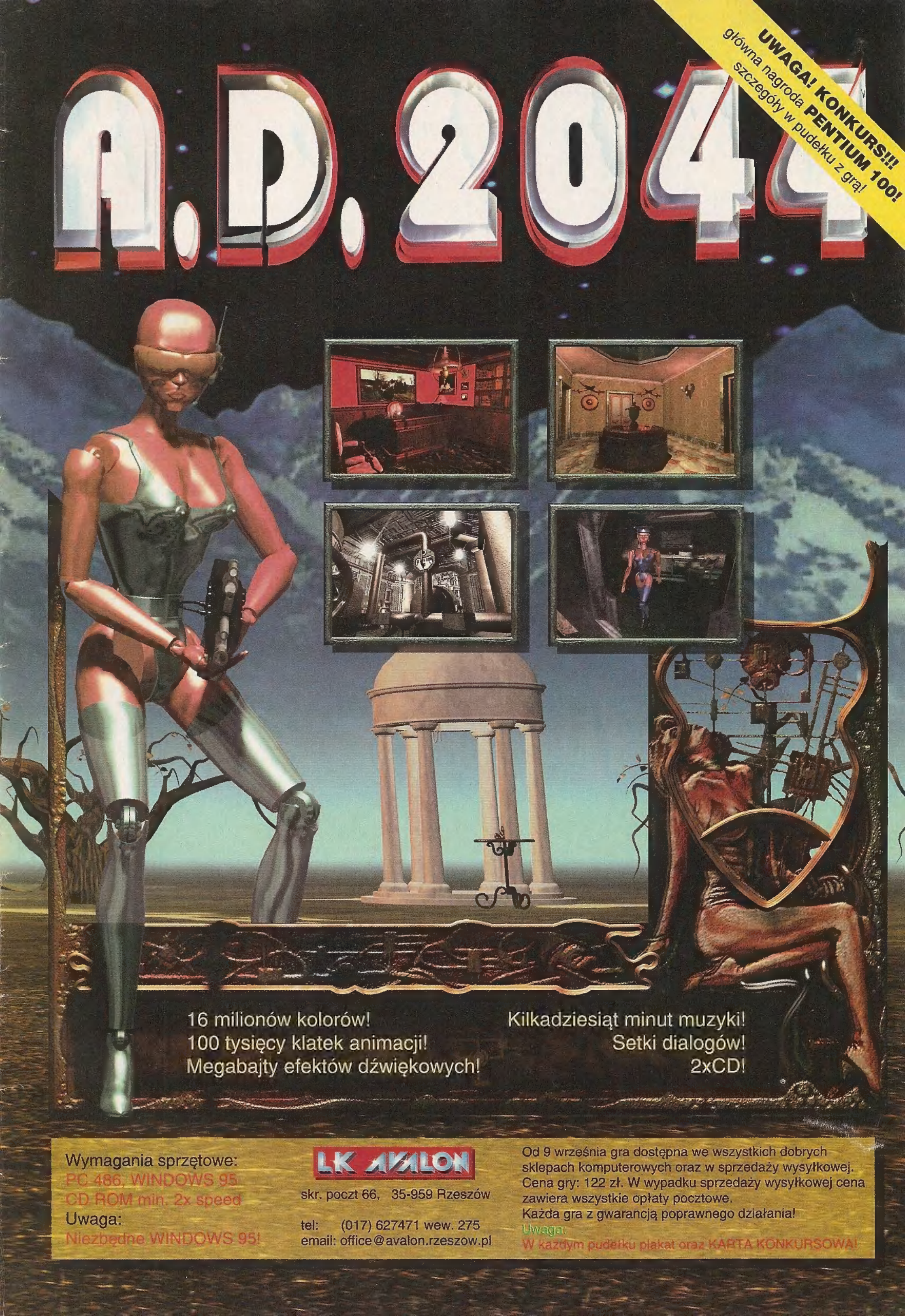
▪ Różności (tatuaże, koszulki, plakaty itp), dotyczące serialu Czarodziejka z Księżyca (a głównie czarodziejki z Marsa — ta czarna) za rozsądną cenę. Kupię czasopisma: ŚGK — 1/95, Top Secret — 10/95, 2/96 za każdą zapłacę do 2,50 gr. Rafał Dzienniak, 83–240 Lubichowo, Bietowo Kal. 35.

▪ Gry na Atari ST: F–16 Falcon, Street Fighter 2, Sabre Team, D–Day (cena do uzgodnienia), oraz Wydanie Specjalne Computer Studio nr. 1/92. Wojciech Zalewski, 16–300 Augustów, ul. E. Orzeszkowej 14, tel. 45–773 (po 15).

ZAMIENIĘ

▪ Konsolę: Sega M.D + Fifa 95, NBA Action 95, NHL 95, Tenis Davis Cup, Flink, Kick Off na Sega Game Gear lub CD32. Dariusz Mirotta, 83–110 Tczew, Przemysława 2 33.

▪ Konsole Super Nintendo wraz z ośmioma grami: Super Mario Kart, Mario and Yoshi, Zombies, Zelda, Pagemaster, Starring, Mickey Mania i do tego cartridz z bazuką. Za konsolę Sony PlayStation z dowolną ilością gier. Leszek Kasparek, ul. Wrębowa 15b/15, 44–270 Rybnik 10, woj. Katowickie.


UWAGA! KONKURS!!!
główna nagroda PENTIUM 100!
szczegóły w pudełku z grą!
A.D. 2044
16 milionów kolorów!
100 tysięcy klatek animacji!
Megabajty efektów dźwiękowych!
Kilkadziesiąt minut muzyki!
Setki dialogów!
2xCD!
Wymagania sprzętowe:
PC 486, WINDOWS 95
CD ROM min. 2x speed
Uwaga:
Niezbędne WINDOWS 95!
LK AVALON
skr. poczt 66, 35-959 Rzeszów
tel: (017) 627471 wew. 275
email: office@avalon.rzeszow.pl
Od 9 września gra dostępna we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Cena gry: 122 zł. W wypadku sprzedaży wysyłkowej cena zawiera wszystkie opłaty pocztowe.
Każda gra z gwarancją poprawnego działania!
Uwaga:
W każdym pudełku plakat oraz KARTA KONKURSOWA!

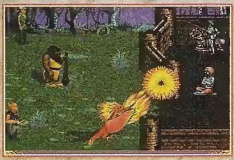


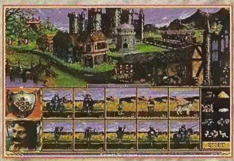
CHAOS OVERLORDS

Twoje zadanie jest proste — zostań absolutnym władcą miasta niedalekiej przyszłości. Działasz z pomocą wyspecjalizowanych gangów przestępczych, które „wpływają" na lokalną społeczność i businessmanów, przekupując oficjeli, szantażując i wykańczając konkurencję. By osiągnąć sukces, musisz wynająć odpowiednio „utalentowanych" bandziorów, wyposażyć ich w nowoczesne gadżety i wydawać im przemyślane rozkazy.

- 70 różnych gangów.
- 50 rodzajów broni.
- Dziesiątki rozkazów.
- Gra wieloosobowa przez modem, sieć, Internet lub RS232.
- Strategia dla każdego — różne poziomy trudności.







ANVIL OF DAWN

Czy znajdzie się prawy śmiałek w świecie oddanym złu?
Ta jedyna w swoim rodzaju gra RPG przeniesie Cię w niesamowity świat magii i fantasy. Walką, zręcznością, czarami i inteligencją musisz wyzwolić ludzkość z diabelskiego zagrożenia.
Odkryj ogromny trójwymiarowy świat ze wspaniałymi sceneriami na zewnątrz budynków i skomplikowanymi podziemiami.

- Ponad 25 magicznych przedmiotów.
- Setki broni, czarów, artefaktów, zbroi.
- Ułatwienia dla początkujących i dla ekspertów.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Nowe tereny zostały odkryte i czekają na zdobywcę. Uważaj! Wielu zacnych rycerzy zbiera siły, aby poddać próbie Twoje umiejętności taktyczne. Walka o nowe ziemie jest nieunikniona. Musisz ostrożnie i mądrze gospodarować wszystkimi dobrami lub zostaniesz szybko pokonany. Nadszedł czas, aby wybrać przywódców, zebrać wojsko i zwyciężać...

- Grafika SVGA.
- Możliwość gry z kolegami.
- Inteligentni przeciwnicy komputerowi.
- Ponad 20 różnych potworów.
- Świetna muzyka i efekty dźwiękowe.





MIRAGE

MIRAGE SOFTWARE
03-982 WARSZAWA, GEN. ABRAHAMA 4
TEL. 671 7777, FAX 671 7622

NEW WORLD COMPUTING


ŁEB JAK SKLEP...
DMG
Digital Multimedia Group
00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39
TEL/FAX (22) 620 82 99, 24 03 14
ŚWIAT CD-ROM

Najpopularniejszy na Świecie Magazyn o Grach Komputerowych na PC!

MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER KOMPUTEROWYCH

PC Gamer Po Polsku

Aktualnie w Twoim kiosku **PC GAMER Po Polsku Nr 2/96.** Tylko u nas przegląd super nowości: **Creatures, Diablo, Discworld 2, Dreadnought, Ecstatica 2, Falcon 4.0** oraz recenzje najnowszych gier: **Space Hulk 2, Return Fire, Euro 96, Fire Fight, Total Mania, Warcraft 2.** Tu znajdziecie również rozwiązania gier: **Normality, Chronomaster, Polanie.**





Nowy numer od 3. września. A w nim 68 kolorowych stron o porażającej treści: Grand Prix 2, Quake, Mechwarior 2, Alien Trilogy, Daggerfall, Genewars, Screamer 2, Nihilist, Time Commando, Deadlock, Z, Skynet. Na płytce CD: Quake 1.01, Time Commando, Fire Fight, 170+ Duke levels.